LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION® E PLAYSTATION®2

SUPER CONSOLE

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

A SANGUE FREDDO

Recensita la nuova avventura di Revolution

PSOne

Il nuovo ***look*** *di*
PlayStation

[recensioni]

Need For Speed Porsche 2000
Vagrant Story
Front Mission 3
Legend of Legaia
Alundra 2
Destruction Derby Raw
FIFA 2001 (PS2)
Ronaldo V-Football
Speedball 2100
Galerians
Wild Arms 2
Ray Crisis
Infestation

[anteprime]

Medal of Honor Underground
Zone of the Enders (PS2)
Knockout Kings (PS2)
Alien Resurrection
Final Fantasy IX
Dino Crisis 2
7 Blades (PS2)
NBA 2001 (PS2)
NHL 2001 (PS2)
NASCAR 2001 (PS2)
Project Eden (PS2)
Velvet File (PS2)
Onimusha (PS2)

N°72 LUGLIO/AGOSTO 2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

SQUARESOFT

STAI SCHERZANDO COL FUOCO

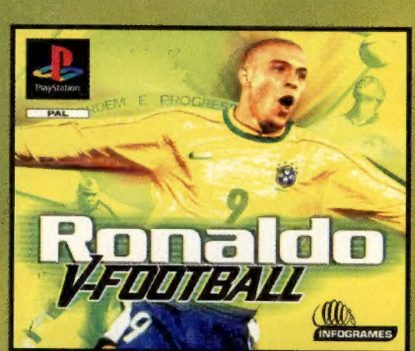
PlayStation

SOLO CONTRO TUTTI, IN UNA CITTÀ MALEDETTA DAI POTERI OCCULTI
DEI TUOI NEMICI, RIUSCIRAI A SCONFIGGERE IL MALE ASSOLUTO?

©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

Lezioni di calcio brasiliano

Quando il calcio diventa un'arte, entra in gioco Ronaldo.



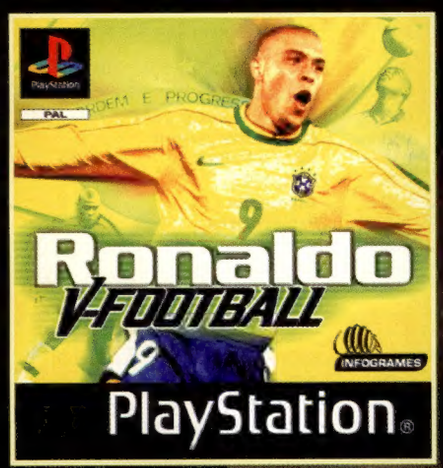
PlayStation®

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederaçao Brasileira de Futebol and/ or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/ or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their respective written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia.

La magia brasiliana su PlayStation



Senti l'odore dell'erba.
Il delirio della folla.
L'istinto del gol.

INFOGRAMES

PlayStation

in questo numero 72

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio e Marco Ravetto, Francesco Matarrese, Massimo Rovatti e Matteo Tenca

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Laura Meneghin - Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Tel. 02/66526213
(dalle ore 9 alle 13,30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Final Fantasy IX 032

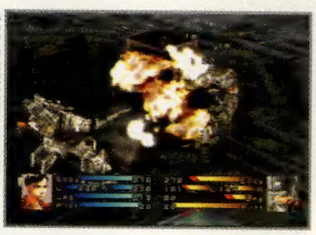
Dino Crisis 2 034

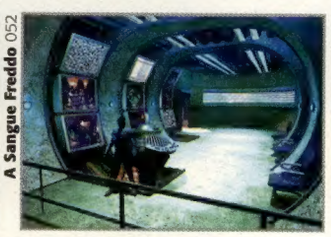
Z.O.E. 014

Knockout Kings 2001 028

Onimusha 020

Vagrant Story 056


Front Mission 3 050


A Sangue Freddo 052

FIFA 2001 046

Speedball 2100 048

ANTEPRIME

024 7 Blades
044 Alien Resurrection
034 Dino Crisis 2
021 Final Fantasy IX
040 Grind Session
028 Knockout Kings 2001
038 MoH Underground
030 NASCAR 2001
026 NHL 2001
020 Onimusha
018 Project Eden
022 Velvet File
042 Vib Ribbon
014 Z.O.E.

RECENSIONI

052 A Sangue Freddo
060 Alundra 2
078 Championship Bass
070 Destruction Derby Raw
046 FIFA 2001
050 Front Mission 3
079 Gale Runner
054 Galerians
079 High Heat Baseball
065 Infestation
058 Legend of Legaia
072 NFS Porsche 2000
078 NHL Rock The Rink
076 Pool Academy
066 Ray Crisis
074 Ronaldo V-Football
048 Speedball 2100
064 Spin Jam
056 Vagrant Story
062 Vampire Hunter D
068 Wild Arms 2

RUBRICHE

008 PlayWorld
084 PlayGround
088 PlayFAQ
090 OuterWorlds
094 Retrogaming
096 Game Development
098 Game Design Diary
100 SuperTrix
102 Spoiler RRV
104 Spoiler TTT
112 MBF Today
114 Primo Piede

Speciale PlayStation2 080

COSA SONO QUELLE **SCALETTATURE**

?

EDITORIALE

Non si può certo dire che questo non sia stato un mese di grosse novità nel mondo PlayStation, a cominciare dall'annuncio (scontato) da parte di Sony di PSOne e dell'HDD per PlayStation2, su cui trovate ogni tipo di informazione all'interno di **PlayWorld**. Ciò nonostante, e pur essendo soddisfatti dell'hardware presentato in quel di Tokyo, in particolar modo dell'hard disk per PS2, qualcosa non torna. Mi spiego.

Dando un'occhiata "globale" alla nuova console di Sony la situazione non potrebbe essere migliore: in Giappone PS2 sta ottenendo ottimi risultati di vendite, in America le prenotazioni della macchina hanno raggiunto cifre di tutto rispetto, nel Regno Unito sono preoccupati di non riuscire a soddisfare le richieste dei consumatori e di avere poche console da vendere nel periodo natalizio, ci sono una caterva di giochi in fase di sviluppo, la qualità grafica dei titoli in uscita sta migliorando vieppiù (come testimonia **FIFA 2001**), molti sviluppatori hanno dichiarato di non essere assolutamente preoccupati dei problemi che concernono antialiasing e scalettature (a tal proposito vi consiglio di dare un'occhiata allo Speciale a pag. 80, che speriamo possa chiarire molti punti ancora oscuri in materia)... E allora? Allora, come ho detto, qualcosa non torna. In Italia.

Sebbene non sia stato ancora fatto un annuncio ufficiale riguardo prezzo e data di lancio di PS2 nel nostro Paese, le voci che circolano a riguardo non promettono nulla di buono. Ripeto, al momento sono solo voci non ufficiali e come tali vanno considerate, ma un lancio della console a 830/850.000 lire con i giochi "prezzati" a 150.000 lire mi lascia un po' perplesso. D'accordo, dollaro e yen si sono rafforzati immensamente sull'euro in questi ultimi dodici mesi ed è vero che la console costerà comunque meno che in altri Paesi europei (vedi UK, dove la macchina dovrebbe essere messa in vendita a 299 sterline, circa 900.000 lire), ma la differenza col prezzo "ufficioso" di inizio anno, 699.000 lire, è alquanto sensibile. Comunque non sono le 800 e passa carte della console a fami scuotere la testa (soprattutto considerando le potenzialità di PS2 come DVD video player), ma la gamba e mezzo da sborsare per ogni gioco. La cifra non è irrisoria, specie pensando che il software PlayStation sta uscendo a prezzi sempre più bassi in questi mesi, e il rischio che la pirateria dilaghi anche su PS2 a questo punto è piuttosto concreto.

In attesa di conferme (o smentite) ufficiali da parte di Sony, continuiamo quindi a spremere la vecchia Play: le uscite imminenti di **Final Fantasy IX** e **J-League Jikkyou Winning Eleven 2000** (recensiti entrambi sul prossimo numero di **SC**) rappresentano una vera manna per gli amanti degli RPG e dei titoli sportivi e, se nel primo caso potranno godere appieno del gioco solo i conoscitori della lingua nipponica, l'uscita di un nuovo titolo calcistico Konami è sufficiente a tenerci impegnati almeno fino al 26 ottobre. Sperando ovviamente di non doverci ipotecare la casa per comprare l'eventuale seguito su PS2...

simone**crosignani**

playWorld
Breaking the news from the PlayStation world

PLAYSTATION2 PRONTO PER ANDARE ON-LINE

SCEI svela l'HDD, il "network adapter" che permetterà di connettersi ad Internet su banda larga

Aneanche un mese dall'annuncio del Drive Bay e dell'Expansion Unit previsti per il modello occidentale di PlayStation2 (vedi **SC**71), SCE of Japan ha presentato al pubblico nipponico l'HDD (Hard Disc Drive), l'unità ibrida nata dall'unione di un hard disc molto capiente ed un'interfaccia Ethernet che, nelle intenzioni di Sony, promuoverà l'espansione delle connessioni a larga banda in ambito domestico.

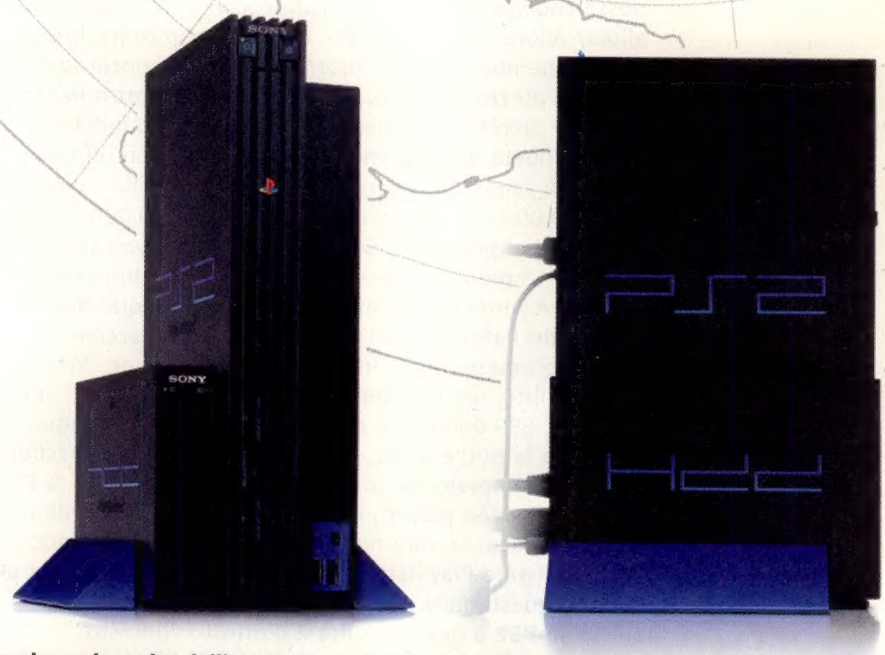
L'add-on si collega alla porta PCMCIA posta sul retro della console nipponica ed è dotato di sistema di alimentazione proprio. La versione occidentale, di converso, si inserirà direttamente nella console attraverso il Drive Bay e, con ogni probabilità, si poggerà sul sistema di alimentazione della console stessa. Un firmware interno conterrà i driver di gestione dell'HDD e in futuro sarà possibile upgradarlo ampliando la funzionalità della periferica. Attraverso l'interfaccia Ethernet, l'HDD spiana quindi la strada alle connessioni a larga banda e, con esse, all'online gaming e, soprattutto, all'e-distribution.

E' bene però chiarire che l'HDD, da solo, non basta per connettersi alla rete. Così come l'ingresso USB permette di collegare PlayStation2 a qualsiasi tipo di modem analogico reso eventualmente compatibile via software (idem per i mouse dotati della medesima interfaccia), quello Ethernet permette di fare altrettanto con i cable modem o DSL.
In questo modo Sony conta di predisporre l'utenza ad una tipologia eterogenea di connessioni alla grande rete, piuttosto che costringerla entro i limiti imposti da un modem ad hoc. Senza contare la possibilità di appoggiarsi al sistema di connessione via modem attraverso il cavetto dedicato presentato assieme a PSOne (vedi pagina seguente). Al fine di sfruttare i contenuti offerti dalla rete, l'hard disc incluso nel modulo HDD mette a disposizione una capienza di "decine di giga" (fonte: Phil Harrison) destinati ad accogliere dati di vario genere: non solo immagini e file html (o quant'altro formerà la cache del browser di navigazione), ma anche filmati, file mp3 è quant'altro l'era del digitale permetta di condividere. Con l'HDD, PlayStation2 acquista le potenzialità di una stazione di editing digitale con cui non solo navigare in Internet, acquistarne prodotti, scaricarne i contenuti, ma anche combinare, alterare, conservare, scambiare virtualmente ogni tipo di "dato" riducibile in stringhe binarie. Le possibilità di impiego sono notevoli.

L'annuncio dell'HDD rappresenta inoltre un altro passo in avanti verso la realizzazione di un progetto particolarmente importante per Sony: la distribuzione episodica dei videogiochi. Come già annunciato nel corso dell'ultimo Game Developer's Conference di San Josè (vedi **SC**69), Sony intende creare un meccanismo alternativo di distribuzione del software ludico. Un episodio per volta. Nelle speranze di Phil Harrison & C. c'è un futuro fatto di palinsesti Internettiani, appuntamenti alla condivisione di nuove puntate videoludiche.
Al download di semplici add-on, direbbero i cinici.
L'idea è infatti quella di distribuire giochi su CD-ROM/DVD per poi costruirvi attorno una vera e propria serie videoludica a puntate scaricabile periodicamente dalla rete in giorni prestabiliti. Nuovi tracciati di un racing game, nuovi livelli di un FPS, nuove avventure e personaggi di un RPG, possono essere distribuiti con cadenze settimanali, quindicinali, mensili, anche per diverso tempo dopo la commercializzazione del primo CD-ROM/DVD. I benefici per l'industria sarebbero notevoli: si estenderebbe il periodo di proficuità del prodotto (di solito molto ristretto), ottenendo un feedback costante dal mercato.

Verrà forse un giorno in cui il successo di un titolo si valuterà in termini di audience? Ma soprattutto, è meglio giocare un gioco intero al mese, o a pezzetti settimanalmente per tre anni? Il dibattito è aperto. E ancora. Durante la presentazione Sony ha fatto riferimento alla possibilità di impiegare l'HDD come sistema di raccolta di dati ad accesso veloce. Considerata la maggiore velocità di lettura dell'hard disc rispetto ad un CD/DVD drive, sarebbe possibile predisporre i giochi in modo che scarichino sull'HDD un certo numero di informazioni (texture, filmati e quant'altro) prelevando il resto dal supporto digitale standard. I vantaggi consisterebbero in un ampliamento dello spazio a disposizione ed in un'accelerazione dei tempi di caricamento: si carica il motore grafico dal CD e le texture (magari nuove skin fresche di download) dall'hard disc. Sono solo ipotesi ovviamente, ciononostante affascinanti.

La commercializzazione dell'HDD è prevista per questo inverno in Giappone ad un prezzo al momento ignoto. Poco prima del lancio SCEI allestirà a scopo promozionale, stazioni dimostrative di PlayStation2 + HDD presso le principali catene di negozi nipponici.



La versione nipponica dell'HDD prevede la classica ambivalenza dispositiva di PS2 (orizzontale o verticale). La soluzione estetica mostrata in figura suggerisce anche l'acquisto di un nuovo vertical stand più largo...

La **risposta** di **Sega**

Dopo l'annuncio dell'HDD, Sega of Japan non si è fatta attendere per contrastarne gli effetti sul suscettibile credo collettivo. Il giorno immediatamente successivo la presentazione Sony, Sega ha annunciato la disponibilità dal 15 luglio prossimo del servizio di connessione via cavo per Dreamcast nelle aree di Nagoya, Kansai, Chubu e Kinki. Per potersi collegare l'utenza DC dovrà equipaggiarsi di un apposito adattatore per le connessioni a larga banda (sostitutivo dell'attuale modem) che Sega distribuirà nei primi di luglio al prezzo di 8.800 yen (200mila lire circa) con annessa una nuova versione del Dream Passport nota come Broadband Passport. Per i primi mesi del 2001 è inoltre prevista la commercializzazione di un hard disc per Dreamcast da usare in combo con il modem. Ricapitolando, laddove Sony ha presentato un solo add-on "tutto in uno" (hard disc + ethernet) per PlayStation2, Sega prevede di commercializzarne per Dreamcast ben tre vale a dire un cable modem, un hard disc e un lettore zip (con interfaccia USB). Senza contare il fantomatico lettore DVD...

Stack **TCP/IP** per **PS2**

La società Britannica SN Systems ha annunciato l'imminente distribuzione di uno stack TCP/IP per PlayStation2. Il software, approvato da Sony ed in fase testing, permetterà agli sviluppatori di includere capacità di networking nel software ludico per PS2 da subito, senza cioè dover attendere l'attivazione dei servizi di connessione a larga banda offerti da Sony a partire dal 2001. Alex Rice, marketing manager di SN System, ha dichiarato: *"gli sviluppatori dovranno implementare il nostro software nei loro prodotti per permetterne all'utenza di giocarci online"*. Alex ha altresì annunciato l'intenzione di realizzare versioni del programma per tutte le piattaforme della prossima generazione, vale a dire Dolphin e X-Box.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

PSOne

PlayStation si fa più piccola, ma resta sempre la stessa PlayStation

Modello: SCHP-100
Dimensioni: 193x38x144mm
Peso: 550gr
Uscita: 7 luglio (Jap)
Prezzo: 15.000 yen
Nella confezione:
1 Alimentatore
1 Cavo AV
1 DualShock (SCHP-110)

Insieme all'HDD, Sony Computer Entertainment ha presentato il nuovo modello di PlayStation, noto col nome di PSOne (codice SCPH-100). Grande circa 1/3 dell'attuale PlayStation, PSOne verrà venduto con un Dual Shock e la cavetteria standard a partire dal 7 luglio, al prezzo di 15.000 yen (circa 300mila lire). Le versioni per i mercati US e Europa verranno distribuite entro fine anno ad un prezzo ancora da stabilire. Eventualmente equipaggiato con uno schermo LCD da 4" in arrivo la prossima primavera, l'utenza PSOne potrà portarsi dietro le esperienze ludiche PlayStation di stanza in stanza, di casa in casa e perché no, in macchina (in questo caso PSOne dovrà essere dotato di un adattatore AC appropriato). E non solo. Un cavo speciale, disponibile anch'esso il prossimo inverno, abiliterà l'intera famiglia PlayStation (non solo PSOne quindi, ma anche PlayStation e PlayStation2) alla connessione con i telefoni cellulari della terza generazione (WAP, UMTS) e, attraverso questi, ai servizi offerti on-line. In futuro l'utenza potrà scaricare dalla rete informazioni, contenuti ludici, software di vario genere, nonché scambiare dati con altri utenti. Nelle intenzioni di Sony, fare di PSOne uno dei protagonisti dell'era del network mobile. Domanda: con PSOne Sony entra nel mercato degli hand-held? No, affatto. Nei mesi successivi l'annuncio di Game Boy Advance di Nintendo, circolavano voci di un progetto segreto in sviluppo presso i reparti R&D di Sony. In particolare, una riedizione portatile di PlayStation, forse anche economica. Ebbene, l'annuncio Sony ha finalmente fatto un po' di chiarezza: il modello PSOne non solo non è economico (costa quanto l'attuale PlayStation, forse anche di più), ma non è neanche un portatile (almeno non nel senso che vi attribuiamo di solito). E' bene chiarirlo da subito: PSOne non rappresenta un'insidia per Nintendo. La possibilità di acquistare in futuro uno schermo LCD da 4" non le apre certo la strada verso i taschini, ma ne amplifica semplicemente i luoghi di impiego: un minitorneo a **ISSPro Evolution** sul sedile posteriore della macchina durante un lungo e noioso viaggio? In bagno durante una seduta particolarmente lunga e impegnativa? O magari a casa, nel salone, mentre papà riacquista il possesso della televisione? Se Sony avesse voluto fare di PSOne un vero hand-held avrebbe certamente riconsiderato cosmesi ed ergonomia, per non parlare del sistema di alimentazione (tutt'altro che autonomo. Il classico Dual Shock incluso nella confezione condanna PSOne ad un tipo di impiego tutt'altro che nomade. Per farla breve, PSOne è banalmente una versione compatta ed esteticamente ritoccata (in meglio, a nostro avviso) di PlayStation.
E questo è quanto.

La **risposta (?)** di **Nintendo**

Oltre a Sony anche Nintendo ha annunciato un restyling del suo sistema d'intrattenimento domestico. Il nuovo Nintendo 64 pockemoniano mostrato in figura debutterà il 21 luglio in Giappone al prezzo di 14.000 yen (solo 1.000 yen in meno rispetto a PSOne). Ovviamente si tratta di una versione non sostitutiva del 64-bit attuale (laddove il lancio di PSOne coinciderà con l'arresto della produzione dell'attuale modello di PlayStation), ciononostante appare evidente l'intenzione della casa di Osaka di rilanciare il suo sistema sull'onda del successo di Pokèmon. Pika-Nintendo 64 (inizialmente disponibile in due varianti cromatiche, blu e arancione) è caratterizzato da un allungamento dello chassis sul lato destro pensato per accogliere l'effige di Pikachù. La zampa destra del mostriciattolo Nintendo funziona da tasto reset e le sue gote si illuminano all'accensione della console. Pika! Pika!

Metal Gear Solid 2: The Trailer

Se i visitatori dell'E3 e più in generale gli occidentali possono vantare il privilegio di aver goduto in anteprima mondiale dello splendido trailer di **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, il popolo che videogioca nipponico può ritenersi ampiamente ripagato del torto subito grazie alla disponibilità a partire dal 10 luglio prossimo del medesimo trailer su DVD, noleggiabile gratuitamente (!) presso la catena di negozi Tsutaya. Konami ha infatti annunciato la prossima pubblicazione del filmato che ha sconvolto l'E3 nella gloria dell'alta definizione digitale dell'MPEG2 (con buona pace di chi si è scaricato dalla rete i 156 mega di film di qualità discutibile ripreso dalle videocamere durante la conferenza Konami). Non solo. Incluso nel DVD i giapponesi troveranno anche il documentario dello show losangelino, le illustrazioni di Yoji Shinkawa e un secondo filmato digitale relativo al promettente **Z.O.E.** (vedi preview a pagina 14). Non male eh? Ma non è finita. Dal 10 giugno sarà possibile acquistare l'edizione limitata del DVD *Metal Gear Solid 2: The Trailer* al prezzo di 1.500 yen (30mila lire circa) prenotandola dal sito www.konamistyle.com per poi vederselo recapitare a casa propria il 10 luglio con allegato un esclusivo opuscolo di 28 pagine dai contenuti ignoti sebbene probabilmente relativi al nuovo capolavoro di Kojima e ad altre produzioni Konami. L'offerta è valida per i soli residenti in terra nipponica, purtroppo, ma non è il caso di farsi prendere dallo sconforto. Non è improbabile infatti che Halifax tiri fuori dal cilindro un *MGS2: The Trailer* in edizione DVD PAL qualche mese dopo il 26 ottobre...

HARDPLAY
Speedster

Quando si parla di automobilismo, sono poche le nazioni che possono vantare un pedigree pari a quello dell'Italia: fra queste spicca indubbiamente la Germania, paese che oltre ad aver dato i natali al miglior pilota di Formula 1 attualmente in circolazione, produce veicoli di ottima qualità e dall'assoluta affidabilità. Agli utenti fanatici delle quattroruote, ma dalle risorse economiche risibili (o comunque non sufficienti a permettere l'acquisto di una Porsche o anche "solo" di una Mercedes), consigliamo quindi un volante teutonico, lo **Speedster** di Fanatec. La periferica ha tutte le caratteristiche comuni a tutti i suoi più accreditati concorrenti (dai dispositivi di fissaggio variabili alla contropressione realistica grazie a un sistema di molle d'acciaio) e può vantare un'ottima solidità e un eccellente look, esaltato dal cambio col pomello in alluminio fresato e dal volante "gommato". **Speedster** è distribuito da RS Italia (tel. 051/866611).

Emotion **Engine** e Graphics **Synthesizer** a **0.18 micron**

Lo scorso mese di giugno Sony Computer Entertainment ha annunciato che investirà 125 miliardi di yen (L.2.500.000.000.000) nella costruzione e nell'ampliamento di nuovi e vecchi stabilimenti per la produzione di Emotion Engine e Graphic Synthesizer con tecnologia a 0.18 e 0.15 micron (attualmente è di 0.25 con 0.18 di gate lenght). Il nuovo investimento segue quello di 130 miliardi di yen occorso durante il precedente anno fiscale. Il capitale addizionale verrà investito nella joint venture con Toshiba in Oita (annunciata lo scorso 4 marzo e che ha dato vita alla Oita TS Semiconductor Corporation), nello stabilimento Fab.1 di SCEI in Nagasaki e nel nuovo Fab.2 sempre in Nagasaki. La costruzione di quest'ultimo avrà inizio a luglio, sarà pronto per febbraio 2001 e comincerà a sfornare wafer da 8" con tecnologia a 0.18 e 0.15 micron a partire da aprile. In virtù del nuovo investimento elargito da Sony il volume produttivo degli stabilimenti OTSS, Fab.1 e Fab.2 subirà un notevole incremento. Dai 10.000 wafer al mese attualmente prodotti, OTSS passerà a 15.000 entro giugno mentre Fab.1 e Fab.2 vomiteranno in tutto 18.000 wafer al mese (rispettivamente 12.000 e 6.000). L'esborso di capitale annunciato da Sony non servirà solo ad ampliare il volume produttivo di sistemi PlayStation2 (per la fine dell'anno SCEI conta di produrne 1.4 milioni al mese), ma servirà soprattutto a fronteggiare le richieste di EE e GS in arrivo dopo l'annuncio della società nipponica di voler licenziare la sua tecnologia ad altre società costruttrici di apparecchiature elettroniche come TV digitali o set top box. Esatto: i due cuori pulsanti di PlayStation2 diventeranno presto (nelle intenzioni di SCEI almeno) i cuori pulsanti di altre apparecchiature elettroniche destinate al mercato domestico e non. In che senso? Vediamo...

Con il passaggio dai 0.25 ai 0.18/15 micron Sony sarà in grado di produrre nuove versioni di Emotion Engine o Graphic Synthesizer con una velocità di clock superiore ai 300Mhz attuali permettendole di indirizzarli verso i mercati dei server di rete o delle workstation. Il conseguente processo di miniaturizzazione permetterebbe di aggiungere più VRAM al GS o ampliare la cache dell'EE, innalzando le capacità computazionali e di rendering delle workstation che ne faranno uso. Un altro mercato di potenziale diffusione della tecnologia SCEI potrebbe essere quello dei PDA o dei telefoni cellulari. Sebbene tutto questo non comporti alcun vantaggio immediato per l'utenza PS2 (la console Sony resterà quella che è adesso in termini prestazionali) in futuro, gli introiti derivanti dalle licenze d'uso del chipset Sony potrebbero accelerare il processo di abbattimento dei costi del due processori con ovvie nonché gradite ripercussioni su quello della console...

emotion inside
emotion
PROCESSOR

microNEWS

- L'incoraggiante successo ottenuto da **Kessen**, le cui vendite hanno ormai raggiunto le 400.000 copie, ha convinto Koei a trasformarlo in una serie com'è avvenuto con **Sangokushi** e **Nobunaga no Yaboo**. Prodotti entrambi per PS2, **Kessen 2** sarà disponibile il 21 marzo 2001 mentre **Kessen 3** sarà distribuito nel 2002.
- Konami ha annunciato lo sviluppo di **Suikoden III** e **Silent Hill 2** per PS2. Quest'ultimo sarà presentato al prossimo ECTS e commercializzato nell'autunno del 2001.
- Smentendo le voci di una totale defezione dall'elenco delle terze parti Sony in favore di X-Box, Tecmo ha confermato la sua intenzione di supportare massicciamente PS2. A conferma di ciò ha annunciato di voler realizzare i sequel di **Monster Farm** e **Gallop Racer**. La ditta giapponese ha inoltre dichiarato che l'edizione americana di **DoA 2** sarà aggiornata alla nuova versione **Platinium**, più ricca di contenuti rispetto alla **Millenium**. Il gioco verrà commercializzato lo stesso giorno del lancio della console negli USA.
- Sony ha fissato per il 29 giugno la data di uscita del nuovo rhythm game per PS2 di Masaya "**Parappa**" Matsura TVDJ.
- In risposta all'uscita del nuovo chip di modifica PS2 che consente la lettura di giochi copiati in formato PS, PS2 e versioni compresse su CD di giochi in DVD (come **Dead or Alive 2**), Sony ha annunciato l'uscita di una nuova versione di PS2. Il modello SCPH-15000 presenterà accorgimenti all'hardware che impediscono l'impiego di tali chip.
- Stando ai valori diffusi da Sony sembra che l'acquisto di videogiochi e console on-line stia prendendo piede in Giappone. Ben il 44% degli utenti PS2 avrebbe acquistato la console via Internet ed il 15% comprerebbe abitualmente i propri giochi tramite la rete.
- Squaresoft ha interrotto il lungo silenzio riguardo il picchiaduro cinematografico **The Bouncer** per PS2 annunciando che uscirà in autunno negli Stati Uniti ed in inverno in Giappone.
- Square ha lanciato in Giappone una linea economica chiamata **Square Millenium Collection**. Nelle confezioni dei giochi saranno inclusi dei gadget quali magliette, tazzine e carte da gioco che costituiranno un indubbio incentivo all'acquisto da parte degli appassionati. I primi titoli a godere di questa promozione sono **Saga Frontier 1** e **2**, **Final Fantasy Tactics** e **Brave Fencer Musashiden**. Restando in ambito Square, rendiamo nota l'apertura del nuovo sito www.playonline.com. Dateci un'occhiata. Merita davvero...
- Jaleco ha annunciato di avere in fase di sviluppo tre nuovi titoli per PS2. Il primo è una versione riveduta e corretta di **Carrier** per Dreamcast che conterrà una nuova trama, personaggi ridisegnati ed una serie di miglioramenti cosmetici. L'uscita del gioco è attualmente prevista per la fine dell'anno. A **Carrier** seguiranno un gioco strategico sullo stile di **Rainbow Six** intitolato **Navy Seals** ed un arcade adventure chiamato **Fantasy** concettualmente simile a **Gauntlet Legends**.
- Konami ha dichiarato guerra ai controller/tappetini per **Dance Dance Revolution** realizzati da terze parti denunciando le rispettive case produttrici. Nel contempo ha annunciato che distribuirà il 27 luglio un nuovo tappetino, dotato un dispositivo per la riduzione del rumore, compatibile con PS, PS2 e Dreamcast.
- From Software ha annunciato la compatibilità di **Armored Core 2** con qualsiasi mouse USB attualmente in commercio per PC e Mac, ad esclusione dei modelli con microcamera di Micorsoft (nel gioco sarà infatti incluso un semplice driver generico). L'utente potrà impiegarlo nella sezione di customizzazione del mech. **AC2** sarà commercializzato in Giappone il 27 luglio a 6.800 yen.
- Namco sta lavorando al sequel del primo gioco di calcio in prima persona **Libero Grande**. I miglioramenti apportati alla meccanica di gioco comprendono l'inserimento di nuove tecniche, la possibilità di giocare nel ruolo di portiere nonché la facoltà di guardarsi intorno agendo sui tasti dorsali. La versione giapponese di **Libero Grande 2** uscirà a settembre seguita a ruota da quella europea.

TIME **SPLITTERS**

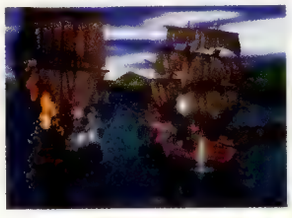
Formato: PlayStation2
Casa: Free Radical Design
Sviluppatore: Interno
Uscita: N/A

Dagli autori di **Golden Eye** e **Perfect Dark** per Nintendo 64, è in arrivo il primo sparatutto in prima persona non PC-derivato (leggi **Unreal Tournament**) per PlayStation2. Dopo aver abbandonato Rare per fondare Free Radical Design, Steve Ellis, Karl Hilton, and David Doak sono da circa un anno al lavoro su questo promettente **Time Splitters**, FPS dall'ambientazione mutevole (passato, presente e futuro), caratterizzato dalla presenza di una modalità di gioco in multiplayer a due o quattro giocatori via split-screen. A differenza di **Golden Eye**, con **Time Splitters** Free Radical Design scarta la struttura a missioni object-oriented per ritornare ad un'esperienza ludica blastatoria puramente arcade (al pari di **Unreal Tournament** e **Quake 3**). L'idea di base è quella di poggiarsi sulle potenzialità di PS2 per offrire 60fps costanti, una pletora di nemici su schermo ed effetti speciali assortiti. Il team inglese confida in una buona riuscita del prodotto dal punto di vista estetico nonostante l'assenza dell'anti-aliasing. Una maggiore risoluzione unita all'abbondanza di poligoni componenti scenari e nemici dovrebbero limitare l'occorrenza delle scalettature. Al di là della modalità deathmatch a 2 o 4 giocatori ne è prevista una collaborativa (solo per due utenti) ambientata nel medesimo scenario della modalità one player. Sebbene Free Radical Design non si sbilanci sulla data d'uscita non è improbabile che **Time Splitters** faccia la sua comparsa sugli scaffali dei negozi europei entro l'anno.

PIRATES OF SKULL CAVE

Formato: PlayStation2
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Westwood
Uscita: Inverno

Insieme ad **X-Squad**, la line-up Electronic Arts per PlayStation2 annovera un secondo progetto avulso da ogni carattere sportivo. Sviluppato da Westwood Studios, i creatori di **Command & Conquer**, **Pirates of Skull Cove** rappresenta una variante tematica nel genere degli strategici in tempo reale. Interamente poligonale (nonché decisamente affascinante a giudicare dalla prima e unica foto diffusa da EA) offre la possibilità di intraprendere la carriera piratesca nei panni di uno dei due personaggi selezionabili a cui corrispondono due diversi background narrativi e, parrebbe, due differenti approcci al gioco. Christian Payne e Katerina de Leon rappresentano le chiavi d'accesso a due modi di giocare **Pirates of Skull Cove** radicalmente differenti. Laddove Christian predilige l'azione bellica per assecondare le sue ambizioni di ricchezza e potere, Katerina, figlia di un governatore, affronta le insidie del mare guidata dal desiderio di avventura usando l'intelligenza e la diplomazia per trattare con i nemici ed ottenere ciò che vuole. Malgrado le informazioni diffuse da EA siano poche e frammentarie, appare chiaro che buona parte del quid ludico di **Pirates of Skull Cove** preveda la navigazione degli oceani a bordo di imponenti imbarcazioni a vela allo scopo di cercare nuove terre e, potenzialmente, nuovi tesori, scambiare prodotti di vario genere (dal rum alla seta), nonché la gestione tattica di furiose battaglie navali a colpi di cannone e assalti all'arma bianca. Considerata la data d'uscita prevista per questo inverno, non è improbabile che EA sia nell'imminenza di rilasciare informazioni più sostanziose in merito a questo **Pirates of Skull Cove**, informazioni che **Super Console** non mancherà di divulgare in una prossima anteprima.



STUNT **SQUAD**

Formato: PlayStation2
Casa: N/A
Sviluppatore: Criterion
Uscita: N/A

Criterion Studios, il team di sviluppo responsabile di Trickstyle per PC e Dreamcast, ha annunciato un nuovo gioco condotto a bordo di tavole anti-gravitazionali per PlayStation2. Ambientato in particolareggiate scenografie urbane, Stunt Squad differisce dall'ultima produzione Criterion per una maggior enfasi risposta nell'esecuzione delle acrobazie contrapposta alla semplice corsa al traguardo offerta in Trickstyle (dove le acrobazie avevano un ruolo accessorio). Il progetto è attualmente al vaglio delle software house contattate da Criterion per il finanziamento e la pubblicazione del titolo, pertanto non è possibile conoscerne ulteriori dettagli. Super Console fornirà ulteriori informazioni nel momento in cui si renderanno disponibili.

Industry News

L'OSCURO FUTURO DI **SNK**

Mentre Capcom ha saputo adattarsi all'evoluzione del mondo videoludico evitando di specializzarsi unicamente in alcuni generi (vedi news seguente), la sua concittadina SNK non è mai riuscita ad emergere dal mercato di nicchia da lei stessa creato con il sistema Neo Geo. I continui tentativi falliti di rinnovare la propria immagine e la crisi dei coin-op, hanno causato seri danni economici all'azienda tanto da obbligarla ad accettare la proposta d'acquisto avanzata da Aruze (vedi **SC**69, **Big in Japan**). Persa la propria autonomia, la casa di Osaka si è vista costretta ad attuare una profonda opera di rinnovamento strutturale. Prime vittime di questo mutamento sono le sue divisioni americane ed europee di cui è stata annunciata la chiusura con conseguente cessazione della distribuzione diretta dei suoi titoli per console in occidente. In futuro la distribuzione dei giochi verrà affidata ad una società esterna ancora da individuare. Per quanto riguarda il mercato arcade invece SNK continuerà la sua collaborazione con gli attuali distributori. Almeno questo è quanto afferma Tim Jackson, il direttore delle vendite dell'attuale distributore esclusivo di coin-op SNK per l'America Apple Sales: *"Non abbiamo sentito nulla che ci possa danneggiare e non sarebbe né logico né prudente interrompere lo sviluppo di nessuno dei nostri titoli arcade. Con una base installata mondiale di 700.000 Neo Geo MVS, l'abbandono di SNK sarebbe ridicolo."* Al di là del software, l'abbandono di SNK delle divisioni occidentali ha definitivamente segnato anche il destino di Neo Geo Pocket Color nei suddetti mercati. SNK ha infatti annullato i piani di commercializzazione di tutti i titoli in fase finale di sviluppo e ritirato quelli già in commercio, assieme alle console. Il prossimo passo sarà la chiusura di tutte le filiali asiatiche, Hong Kong compresa, e di quella sud americana. Per ciò che concerne i suoi futuri progetti di sviluppo, Shin Nippon Kikaku ha confermato l'intenzione della società nipponica di abbandonare il supporto di PlayStation e Dreamcast per concentrarsi su coin-op, PlayStation2 e Neo Geo Pocket Color. La decisione di interrompere lo sviluppo di giochi per Dreamcast (il rhythm game **Cool Cool Toon** sarà l'ultimo gioco targato SNK per la console Sega), pare inoltre dettata dallo scarso successo della console in Giappone e dalle preoccupanti condizioni economiche della grande S (in perdita per il terzo anno consecutivo!). A conferma di questa teoria SNK ha dichiarato di aver interrotto tutti i rapporti di collaborazione con Sega e di aver conseguentemente abbandonato lo sviluppo su hardware NAOMI. La situazione d'incertezza in cui si trova ora la casa di Osaka sembra aver generato parecchio malumore all'interno dell'azienda. Dal Giappone arrivano addirittura voci circa la fuga dell'intero gruppo responsabile della realizzazione di **Fatal Fury**, **Last Blade** e **The King of Fighters**. **The King of Fighters 2000**, previsto per quest'estate esclusivamente su hardware Neo Geo, potrebbe essere l'ultimo titolo realizzato dal suddetto team per SNK. Se così fosse sarebbe un grosso colpo per la casa di Osaka che perderebbe il più importante tra i suoi team di sviluppo che per altro sembra fonderà una nuova software house indipendente. Curiosamente, in contemporanea con l'annuncio della cessazione dei rapporti di SNK con Sega, Sony ha dichiarato che svilupperà titoli per Neo Geo Pocket Color. Il suo ingresso nelle terze parti del portatile SNK si tradurrà in una più stretta collaborazione con la casa di Osaka? Solo il tempo potrà dirlo...

CAPCOM 2000 **VISION**

In occasione della conferenza stampa tenuta da Capcom il 6 giugno a Tokyo, il suo presidente Yoshiki Okamoto ha illustrato i progetti della casa di Osaka per l'anno 2000. La sua futura produzione videoludica si concentrerà principalmente nella realizzazione di titoli con capacità di gioco in rete. Agli svariati picchiaduro Dreamcast compatibili con il network, si aggiungerà il 1 ottobre un gioco di ruolo per PC intitolato **Raingard** capace di gestire contemporaneamente fino a cinquemila utenti. Persino il nuovo capitolo di **Bio Hazard**, attualmente in fase di sviluppo per PS2, sarà dotato di una funzione online. Il modo in cui verrà implementata non è però stato specificato. Capcom si è detta intenzionata a continuare lo sviluppo di giochi destinati a più piattaforme videoludiche, comprese X-Box, Dolphin e Game Boy Advance. Per evitare favoritismi nei confronti di una determinata marca, le produzioni più importanti usciranno sul mercato simultaneamente su più console. Una strategia che ci appare quantomeno imprudente dato che moltiplica i danni in caso di un fallimento commerciale del gioco. A quanto pare la casa di Osaka ha piena fiducia nei propri game designer...
Oltre alla produzione di giochi, Capcom ha dichiarato di voler impegnarsi maggiormente nella distribuzione di titoli sviluppati da case minori, sia giapponesi che occidentali. Dopo aver guadagnato la fiducia di Game Arts, che l'ha preferita ad ESP per la commercializzazione di **Gun Griffon Blaze** (agosto) e **Silpheed Lost Planet** (settembre) per PS2, la casa di Osaka è riuscita ad accaparrarsi i diritti per il Giappone di **Tomb Rider IV** e **Diablo II**. Per ciò che concerne i titoli in fase di sviluppo per le console Sony, le novità sono piuttosto scarse: lo sviluppo di **Maximo** per PS2 appare incerto mentre per PlayStation è stato annunciato l'ennesimo episodio (il quinto per la cronaca) del platform bidimensionale **Rockman X**. La maggior parte dei titoli mostrati erano destinati a Dreamcast. Tra questi, **Rival School 2**, **Vampire 4**, **Capcom vs SNK**, **De Tennis**, **Eldorado Gate** e **Cannon Spike**. In forse invece lo sviluppo di **Megaman 64** e **Bio Hazard Zero** per Nintendo 64. Il secondo, in particolare, sembra verrà trasferito su Dolphin.

ELDER GATE

Formato: PlayStation
Casa: Konami
Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Konami si appresta a distribuire in Giappone un RPG poligonale per PlayStation in cui mappa di gioco, struttura dei centri abitati e dungeon sono interamente generati in modo casuale. In **Elder Gate** interpretate il ruolo del guardiano di un portale magico che unisce due mondi gemelli Eldora e Rosel, costruito per bilanciare l'energia vitale che circola in essi. Per cause ignote, questo equilibrio viene improvvisamente spezzato causando il deflusso dell'energia verso Eldora e la quasi totale scomparsa di Rosel. Il guardiano deve quindi recarsi nell'unico mondo rimasto intatto per ripristinare il corretto flusso dell'energia. Questa forza vitale, divisa nei suoi elementi racchiusi in pietre magiche, può essere impiegata dal giocatore per lanciare incantesimi, assimilare abilità speciali e potenziare armi ed armature. Nel gioco saranno incluse sequenze create con tecniche di animazione tradizionale dallo Studio Gonzo, il responsabile della realizzazione delle scene animate di **Lunar: Silver Star Story**.

THE MECHSMITH

Formato: PlayStation2
Casa: Idea Factory
Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno

Sembra che tutte le case giapponesi desiderose di realizzare un gioco con protagonisti dei mech scelgano PS2 come piattaforma di destinazione. Questa volta è il turno di Idea Factory che ha in fase di sviluppo una simulazione robotica con elementi manageriali. In **The Mechsmith** il giocatore veste il ruolo di un costruttore di mech antropomorfi chiamati R.B. che deve assemblare e lanciare in battaglia. A parte la data di uscita, fissata per questa estate, non sono stati diffusi ulteriori dettagli riguardanti il gioco.

G-SAVIOR

Formato: PlayStation2
Casa: Sunrise Int.
Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Sunrise Interactive ha mostrato le prime immagini del tie-in per PS2 dello special televisivo in computer grafica **G-Savior** che verrà trasmesso in Giappone quest'estate. Il gioco è ambientato un anno dopo le vicende narrate nel suddetto lungometraggio realizzato per il ventennale della serie di Gundam. Il protagonista è un pilota di nome Reed Fox che, al comando del suo Mobile Suit, deve sconfiggere l'esercito nemico dei Bugu completando svariate missioni. Strutturalmente simile agli sparatutto in terza persona per PlayStation, **Z-Gundam** e **Char's Counter Attack**, il gioco è caratterizzato da un particolare sistema di puntamento che facilita l'acquisizione dei bersagli da parte del giocatore. **G-Savior** sarà commercializzato in Giappone quest'estate.

SILENT SCOPE

Formato: PlayStation2
Casa: Konami
Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno

Konami ha mostrato le prime immagini della conversione per PS2 dello sniper game **Silent Scope**, presentato all'E3 solo in versione Dreamcast. Sebbene l'estrema somiglianza con il coin-op dovrebbe interessare gli appassionati del gioco, l'assenza della sua esclusiva light gun dotata di mirino telescopico ci lascia dubitare circa l'effettiva validità del prodotto. In fondo utilizzare l'MP5 montato sul coin-op era la principale fonte di attrattiva per l'utenza comune. Al posto della suddetta pistola mitragliatrice, il giocatore muoverà un mirino tramite il joypad regolando il fattore di ingrandimento con i tasti dorsali. **Silent Scope** sarà uno dei titoli di lancio di PS2 in Europa.

J-LEAGUE E OLIMPICS: I NUOVI WINNING ELEVEN

Formato: PlayStation
Casa: Free Radical Design
Sviluppatore: Interno
Uscita: N/A

Da Konami sono in arrivo due nuove versioni della sua acclamata simulazione calcistica **Winning Eleven**. La prima, intitolata **J-League Jikkyou Winning Eleven 2000**, è dedicata al campionato giapponese rappresentato dalle sedici squadre della J-1 e dalle undici della J-2. Tra le aggiunte apportate alla struttura di gioco meritano menzione la possibilità di subire infortuni durante la partita, l'inserimento di un maggior numero di coppe e campionati ed un editor dei giocatori più completo. La seconda simulazione annunciata, dal titolo **World Soccer Jikkyou Winning Eleven 2000 Medal of U-23 Challenge**, presenta il medesimo impianto di gioco di quella precedente differenziandosi solo per l'ambientazione olimpionica. Ne consegue che potremo finalmente godere della presenza di squadre occidentali con i nomi dei giocatori reali. **J-League Winning Eleven** sarà disponibile il 29 di giugno mentre per **Medal of U-23 Challenge** bisogna attendere fino al 24 agosto.

GP500

Formato: PlayStation2
Casa: Namco
Sviluppatore: Interno
Uscita: Ottobre

Il prossimo titolo in arrivo da Namco per PS2 è la conversione da coin-op di un gioco di guida motociclistico con licenza del campionato mondiale di gare su strada FIM. **GP500** offre un'accurata riproduzione dei circuiti, ottenuta con numerosi rilievi sul posto, che combaciano con le loro controparti reali persino nella posizione dei cartelloni pubblicitari. Grazie alla collaborazione dei piloti FIM e della società che gestisce il campionato, Namco ha assicurano inoltre una notevole fedeltà nella risposta ai comandi e nell'aspetto delle moto. Come era accaduto con **Tekken Tag Tournament**, il comparto cosmetico della versione System 12 (a cui si riferiscono le foto) sarà notevolmente arricchito in modo da adattarlo alle caratteristiche grafiche di PS2. Le modalità di gioco fino ad ora annunciate comprendono Arcade Mode, Time Attack e Versus Mode. L'uscita di **GP500** è attualmente prevista in Giappone per il mese di ottobre.

GAME EVOLUTION

VIDEOGIOCHI - ANIMAZIONE - OGGETTISTICA

Viale Papa Giovanni XXIII n° 7 Jesi (AN)
Tel. 0731/214670 - Fax 0731/222442

Scroll Pokemon

Contapassi e cucciolo virtuale di Pikachu

Dreamcast · PlayStation · NINTENDO64 · NEOGEO POCKET · GAME BOY COLOR · **PC** · WonderSwan

Arrivi settimanali da: JAP - USA - EURO

Disponibili e su richiesta giochi HENTAI per PC

PLAYSTATION

Colin Mc Rae Rally 2	pal
Final Fantasy IX	jap
Dragon Quest 7	jap
Legend of Mana	usa
Legend of Dragoon	usa
Metal Slug x	jap
Persona 2 batsu	jap

DREAMCAST

Grandia 2	jap
Sakura Taisen 3	jap
Lodoss Wars	jap
Virtual Athlete 2K	jap
Virtua Tennis	usa
F355 Challenge	jap

PLAYSTATION 2

All star pro Wrestling	jap
Jikkyou word soccer	jap

N64

Mario story	jap
Mario Tennis	jap

E tante altre novità in arrivo, chiamateci.

Possibilità di trovare giochi per : Super Famicom e Megadrive Jap

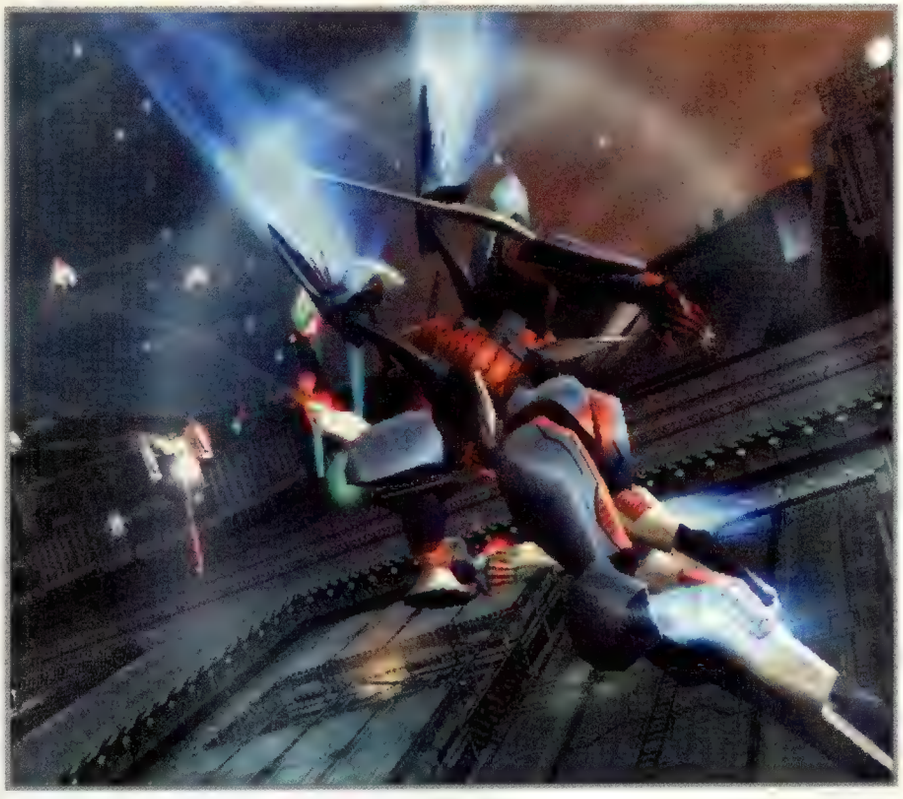
Pc Engine Jap

GADGETS VARI · CD MUSICALI · ACTION FIGURES · OGGETTISTICA

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

Z.O.E.
ZONE OF THE ENDERS

Dopo quintali di pattume Bandai, Konami si carica dell'onere di rendere giustizia all'animazione giapponese applicata al videogioco. E lo fa prendendosi tutte le precauzioni del caso. Il team assegnato al progetto, composto da alcuni dei migliori disegnatori ed animatori nipponici, diretto da uno degli sceneggiatori più apprezzati del Giappopne, e supervisionato dal geniale Hideo Kojima, difficilmente può fallire. Annunciato per la prima volta nel corso del Tokyo Game Show primaverile e mostrato di recente anche in territorio occidentale (E3), **Zone Of the Enders** è, insieme a **Metal Gear Solid 2**, uno dei più promettenti progetti in corso d'opera in Konami ed in arrivo per PlayStation2. **Super Console** approfondisce la conoscenza del nuovo "Robot Animation Simulator" konamiano in compagnia del direttore dello sviluppo Noriaki Okamura.



Il nome Noriaki Okamura potrà non suggerire nulla ai videogiocatori occidentali, ma per quelli nipponici associarlo a storie drammatiche emotivamente stimolanti viene automatico. Appassionato di sceneggiatura sin dall'epoca del liceo, Okamura è entrato a far parte di Konami nel 1990 ed è da allora un membro centrale del team Kojima. Dopo aver contribuito allo sviluppo di **Policenauts** - nelle versioni NEC PC89, 3DO e PlayStation in veste di programmatore principale, nel 1997 Okamura dà sfogo alla sua passione primaria dirigendo e sviluppando la sceneggiatura della serie **Tokimeki Drama** (Vol.1 e Vol.2). Da allora, i fan nipponici, si riferiranno a lui come "lo scrittore capace di farti piangere".

Il suo contributo come direttore e sceneggiatore di **Zone of The Enders** (con Hideo Kojima nel ruolo più "distaccato" di produttore e direttore generale), conferisce quindi all'ennesimo progetto konamiano per PlayStation2 un'identità che lo distingue fortemente dai banali mech simulator action-oriented. *"Mi piace pensare al videogioco come un media attraverso cui raccontare delle storie fantastiche,"* rivela Okamura. *"Da questo punto di vista credo sia un mezzo molto potente. Gli elementi chiave della trama di* ***Z.O.E.*** *sono la vita e la morte. Tutto nel gioco ha a che fare con questi due fattori, non solo la storia ma anche i personaggi."*

Difficilmente il meccanismo della dicotomia antitetica può dirsi nuovo nell'ambito delle narrazioni nipponiche (in ogni loro forma espressiva, dal manga al film d'animazione), ma è certamente efficace nell'edificare i profili caratteriali dei protagonisti. *"Per esempio,"* prosegue Okamura "[Leo Stenbuck] *l'eroe principale, ha difficoltà nell'affrontare la vita e la morte. Il suo carattere è simile a quello di Shinji in Evangelion. Il suo avversario femminile* [Viola] *è una persona molto triste che vive nei suoi ricordi e che, di fatto, non ha alcuna voglia di vivere. E questo le dà forza in battaglia. Poi c'è un secondo personaggio femminile* [Cervice Klein] *che aiuta il ragazzo sospinta dal suo credo nella vita. E' una figura molto positiva."*

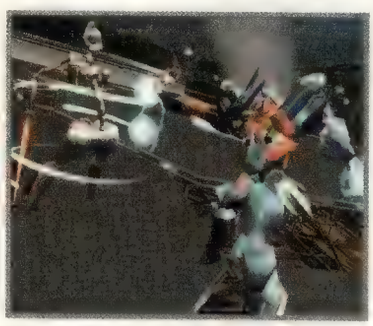
Ambientato nel 22° secolo, **Z.O.E.** si svolge interamente sulla colonia spaziale Antilia orbitante attorno al pianeta Giove. Nel progetto di colonizzazione del Sistema Solare, Antilia rappresenta l'avanposto più estremo e distaccato tant'è che ci si riferisce ai suoi abitanti con l'appellativo di "Enders" (da "end", fine). Leo Stenbuck è uno di loro. Il suo carattere introverso gli impedisce di opporsi efficacemente alle insistenti pressioni dei suoi poco raccomandabili amici, costringendolo a partecipare ad un furto nei capannoni della UN Space Force. Purtroppo per lui, vengono tutti colti con le mani nel sacco e rinchiusi. Nel frattempo Antilia viene attaccata dalle forze marziane di Z.O.E. La colonia diventa in un attimo una zona di guerra squarciata da feroci esplosioni. I bulli "amici" di Leo gli muoiono davanti agli occhi stimolando in lui emozioni contraddittorie: da un lato la felice consapevolezza di non doverne subire più le angherie, dall'altro il rammarico per non essere stato capace di salvargli la vita.

Segue crisi isterica e corsa a perdifiato lungo la stazione in fiamme. Al termine della sua maratona liberatoria, Leo si ritrova in una zona della colonia mai esplorata, al cospetto del motivo per cui ha avuto inizio l'assalto alla colonia (e del mezzo attraverso cui potrà porvi rimedio): la gigantesca arma umanoide Jehuty, il mech protagonista di **Z.O.E.**

Come la caratterizzazione dei personaggi anche lo scenario si basa sul delicato equilibrio fra la vita e la morte. *"C'è quindi questo dramma umano in corso sulla colonia,"* spiega Okamura *"un posto molto sensibile, una piccola oasi di vita nel nulla siderale. La gente combatte contro mech giganti in questo ambiente così fragile e delicato mettendone a rischio la struttura. Come è facile immaginare, ogni movimento del proprio mech o ogni suo attacco può compromettere il già precario ambiente circostante. Se una bomba può distruggere l'avversario, cosa può fare alla città sottostante?"* Per evitare disastri e perdite civili il giocatore è quindi invitato a escogitare la tattica offensiva più indolore. Esemplifica Okamura: *"talvolta esistono modi alternativi per distruggere l'avversario. Ad esempio sparando sul cockpit (e quindi sul pilota del robot) si può limitare l'impatto del combattimento sull'ambiente circostante."* Al di là di quelle operate in battaglia, altre scelte, operate in momenti nodali dell'avventura, determinano alterazioni dinamiche dello scenario. Okamura non nasconde la sua idiosincrasia per il modo in cui l'industria videoludica ha fino ad oggi interpretato il concetto di film interattivo: *"nei giochi normali c'è uno stage, lo risolvi, vedi una sequenza cinematografica e passi allo stage successivo. Be' in questi casi preferisco saltare l'azione e vedermi la storia."* Con **Z.O.E.** conta di usare un approccio differente che unisca l'esperienza ludica con l'esperienza narrativa (ed emotiva) senza interferenze e soluzioni di continuità. *"Vorrei che il giocatore si senta parte della storia, non un mero spettatore,"* confessa. "[In **Z.O.E.**] *il giocatore è interamente coinvolto dal dramma umano consumato sulla colonia. Tant'è che in base alle sue scelte, la storia cambia in tempo reale."*

Per Noriaki Okamura, Z.O.E. rappresenta la realizzazione di un suo antico progetto: lui lo definisce il Robot Animation Simulator. Quando l'animazione giapponese e il videogioco si fondono armoniosamente.

Attacchi come questa "picchiaduriana" sfera energetica (in alto a destra), fanno parte di un vasto repertorio di mosse per l'offesa. Non mancano le prese (destra) e il tasto della carica alternativamente impiegabile per scatenare attacchi devastanti (principale).



Un terzo del team di sviluppo responsabile di Z.O.E. comprende membri dell'agenzia spaziale nipponica NASDA ed ingegneri.

Per raggiungere questo scopo, Okamura ha ideato una serie di brevi deviazioni narrative innescate dalle scelte operate dal giocatore in diverse circostanze. *"Il gioco si svolge interamente su Antilia, una colonia spaziale rotante,"* spiega Okamura. *"La gente vive su una sottile striscia di terra che forma un immenso anello. A bordo del suo robot, il giocatore è libero di muoversi lungo questa striscia per visitare città e villaggi. Egli può ad esempio decidere di andare in una particolare locazione perché sa che vi è un particolare oggetto segreto, ma la storia può anche richiedere il suo intervento altrove per risolvere un'emergenza. Quindi il giocatore si trova di fronte a questo dilemma: se decide di confrontarsi col nemico rischia di perdere l'oggetto desiderato; al contrario se prosegue nella sua ricerca una città potrebbe venire interamente distrutta!"*

Nonostante le interferenze sulla trama determinate dalle scelte del giocatore, e sebbene siano previsti almeno due finali alternativi (positivo e negativo) **Z.O.E.** resta un gioco caratterizzato da un'unica grande storia sebbene raccontata in modo "flessibile". Okamura sostiene, infatti, l'inadeguatezza di una struttura multi-narrativa a generare una robusta sospensione dell'incredulità. *"L'inconveniente principale è che si perde la forza della storia. Quando hai bisogno di esprimere forti emozioni o sentimenti molto intensi, devi concentrarti su una singola sceneggiatura. Non puoi permetterti di alterarla di continuo pretendendo di conservarne la profondità."*

Sebbene l'indole professionale di Okamura lo induca a porre l'accento sulla componente narrativa di **Z.O.E.**, c'è un altro aspetto del mech simulator konamiano meritevole di approfondimento: il character design e l'animazione.

"Sin dall'inizio era mia intenzione introdurre l'animazione giapponese nel gioco," spiega Okamura. *"Quando ho cominciato a radunare lo staff da destinare al progetto ho naturalmente cercato persone che avessero esperienza in questo settore."*

Ed una di queste è certamente Nobuyoshi Nushimura. Vantano infatti la sua collaborazione (in veste di illustration director) film e serie televisive come *Mobil Suit Z Gundam* (1985), *Mobil Suit SD Gundam* (1989), *Patlabor* (TV, 1989), *Mobile Suit V Gundam* (1993) e *New Mobil Report Gundam Wing* (1995). Dopo aver lavorato come character designer ed illustratore per *After War Gundam X* (1996), nel 1998 entra a far parte del team Kojima partecipando allo sviluppo di **MGS** per PlayStation.

Un terzo del team di sviluppo di **Z.O.E.**, composto da disegnatori ed animatori (tra cui il bravo mechanical designer Yoji Shinkawa), è ora gestito da lui. Il loro compito principale sarà infondere nel progetto un carattere ed un look prettamente nipponici. *"Non abbiamo usato nessuna tecnica di motion capture,"* aggiunge Okamura. *"Tutti i movimenti sono stati studiati e riprodotti in 3D da artisti che hanno lavorato sulle più famose pellicole e serie televisive. Vedendo il gioco in azione è facile notare il loro stile dalle animazioni, ma anche dalle inquadrature. Per questo mi piace definire* ***Z.O.E.*** *un Robot Animation Simulator."*

Con Okamura in veste di sceneggiatore e Nushimura a capo dello staff artistico, non è difficile prevedere grossi risultati dal punto di vista estetico/narrativo. Ciononostante non è solo su questi aspetti che **Z.O.E.** può sperare di guadagnarsi un posto nel cuore dell'utenza PlayStation2.

"Gli appassionati di fighting game o ***Virtual On*** *apprezzeranno* ***Z.O.E.****,"* annuncia fiducioso Okamura. Sono infatti previste armi da fuoco e spade laser rispettivamente per gli scontri da lontano e ravvicinati. Un sistema di rilevamento automatico della distanza provvede ad abilitare l'arma più idonea affrancando il giocatore dall'obbligo di scorrere costantemente fra quelle disponibili. Al di là dell'armamentario principale ne esiste uno secondario accessibile attraverso un tasto apposito: nei momenti di stasi il giocatore può scorrerne l'elenco e scegliere quella che impiegherà nella prossima battaglia assegnandola al pulsante relativo. Ma non è tutto. Il tasto deputato alla scatto, se non accompagnato da alcun comando direzionale, concentra (ed impiega) parte dell'energia vitale del Jehuty per lanciare missili energetici all'indirizzo dell'avversario. Sarà anche possibile afferrare quest'ultimo e scagliarlo sulla scenografia con effetti devastanti oppure combinare i vari tasti (tre in tutto) per eseguire mosse composite.

Considerata la frenesia dell'azione bellica non stupisce, inoltre, l'inclusione di un sistema automatico di puntamento dell'obiettivo. L'automatismo diventa semi-automatismo nel caso di scontri con più mech contemporaneamente laddove un apposito tasto permette di passare da un robot all'altro.

Un analogo sistema di agganciamento provvede ad inquadrare la scena dalla posizione ideale, cambiando coefficiente di zoomata e angolazione in funzione della distanza fra i due combattenti e delle esigenze di spettacolarizzazione.

Vista la natura story-driven di **Z.O.E.** è categoricamente esclusa la possibilità di scegliere il mech con cui affrontare il gioco sebbene Okamura stia studiando la possibilità di introdurre una modalità VS che includa in versione selezionabile tutti i robot incontrati nel pacchetto ludico principale.

Considerate le difficoltà incontrate da diversi sviluppatori nel metabolizzare ed impiegare al meglio le potenzialità di PlayStation2, sorge spontanea una domanda a riguardo.
"Si, abbiamo avuto delle difficoltà," risponde Okamura. *"Prima di tutto siamo dovuti partire da zero cercando documenti ed informazioni tecniche un po' dappertutto. Non sapevamo di cosa PS2 fosse realmente capace, non sapevamo quanto poteva estendersi l'area di gioco o quanti poligoni includere in ogni oggetto, e così via."*
Nonostante le difficoltà iniziali il team capeggiato da Okamura sembra aver ottenuto dall'hardware Sony ciò che desiderava. *"Ogni robot è composto da circa 3.000 poligoni. Se si escludono gli incontri con i boss, di solito su schermo ci sono più o meno 10 mech. Ma non è tutto visto che ci sono anche i fondali 3D da prendere in considerazione!"* Già, i fondali. Come spiegato in precedenza, il giocatore ha modo di influire sulla loro morfologia attraverso la sua condotta in battaglia. Il livello di interazione si preannuncia quindi elevato. *"In effetti puoi distruggere praticamente tutto,"* dice Okamura. *"Ovviamente non puoi distruggere letteralmente tutto visto che alcuni elementi servono alla trama, ma ce n'è abbastanza. Tenete presente, comunque, che questo non è l'obiettivo del giocatore il quale deve, al contrario, arrecare meno danno possibile alla colonia. Ciononostante abbiamo aggiunto un elevato livello di dettaglio come il traffico sulle strade e così via..."*

Sorprendentemente, nonostante le intenzioni di Sony di fare di PlayStation2 il sistema di intrattenimento massivo a più alta penetrazione nel mercato, Okamura non si è curato di "attenuare" il carattere giapponese di **Z.O.E.** per aprirlo anche ai gusti degli occidentali. Al contrario: *"non sarei in grado di realizzare un gioco se non mi piacesse quello che faccio. Penso a **Z.O.E.** come a un gioco 100% giapponese, pertanto se dovesse venire commercializzato in America o in Europa non credo proprio che lo modificherò in alcun modo.* (se solo l'avesse pensata così anche Namco con il suo **Ace Combat 3** ndr). *I robot sono una parte importante della cultura giapponese come i samurai. Gli americani, invece, hanno i cowboys."* Okamura è comunque consapevole dell'apprezzamento ottenuto dalle produzioni nipponiche in occidente, e considerato che Konami non ha esitato a mostrare un video di **Z.O.E.** al recente E3, restano pochi dubbi circa l'eventualità di vederlo sugli scaffali dei negozi statunitensi ed europei. Resta solo da vedere fino a che punto l'ideale di integrità culturale nipponica espresso da Okamura resisterà alle eventuali pressioni di Konami America e Konami Europe.
"Vedremo," conclude Okamura.

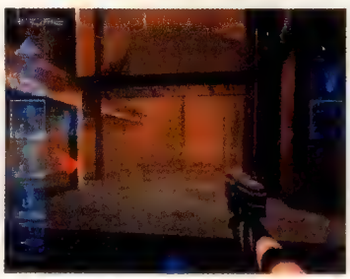
Il fondale ed il livello di interazione con esso rivestono un ruolo fondamentale nell'economia del gioco. L'utente è chiamato a combattere arrecando il minor danno possibile all'ambiente circostante.

Il sistema di regia virtuale è uno degli aspetti più difficili da perfezionare in giochi dal ritmo frenetico come Zone Of the Enders. Ciononostante Konami è sostiene di aver trovato la soluzione ideale: un sistema di puntamento automatico impedisce di perdere traccia del bersaglio.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

PROJECT EDEN

Può Core Design, i creatori di **Tomb Raider**, il franchise sforna seguiti per antonomasia, progettare qualcosa di innovativo che non includa un paio di tette? Pare proprio di si...



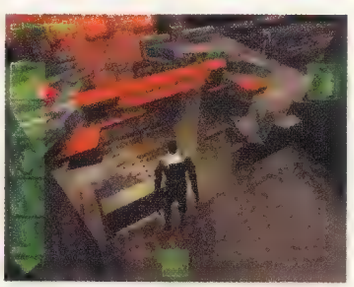
Potranno anche essere malvisti dai puristi, etichettati come la morte all'originalità, bieche manovre commerciali avulse da ogni ambizione di progresso e miglioramento, ma i seguiti servono alle software house per finanziare progetti più ambiziosi, magari sperimentali. Progetti che senza un forte sostegno economico non verrebbero neanche presi in considerazione. Ne è un esempio questo **Project Eden** di Core Design, cresciuto sul cortile di denaro accumulato con il best seller **Tomb Raider**, il simbolo della massificazione videoludica, icona di un mutamento epocale. Concepito da Gavin Rummery poco dopo aver concluso lo sviluppo della prima avventura di Lara Croft, **Project Eden** è poi maturato lentamente, fra un seguito e l'altro di **Tomb Raider**, foraggiato continuamente da un "franchise dalle uova doro."

Sebbene vedovo di due membri importanti quali Toby Gard e Paul Douglas (rispettivamente "il papà di Lara" e programmatore principale del primo episodio), il team Eidos sembra non aver perso la sua vena innovativa e questo **Project Eden** promette di dimostrarlo.

A causa di una grave sovrappopolazione, la superficie terrestre non è più sufficiente ad accogliere agiatamente gli abitanti del globo. Le città cominciano quindi ad estendersi verso l'alto, trasformandosi in imponenti torrioni abitati da milioni di persone, e interconnessi attraverso una rete di strade sospesa nel vuoto. In questi immensi alveari umani, solo i ricchi e gli altolocati possono vantare una posizione, appunto, alto locata, lì dove l'aria è limpida ed è possibile sentire i raggi del sole sulla pelle. Migliaia di chilometri più sotto, nei bassifondi di queste megalopoli dall'architettura "termitica", le condizioni di vita sono diametralmente opposte. Criminali, miserabili, squilibrati sono alcuni degli esponenti di spicco della fauna del ghetto. Un luogo poco raccomandabile, quindi, visitato solo dai gruppi di ingegneri edili incaricati di rafforzare le fondamenta della monolitica città in costante espansione. In questo contesto sociale e urbanistico, il giocatore è al comando di un team di quattro unità facente parte dell'UPA (Urban Protection Agency), un'agenzia deputata a mantenere l'ordine per le strade. Al gruppo di agenti speciali viene chiesto di investigare sulla fabbrica "Real Meat", dopo che un gruppo di tecnici, inviato per risolvere alcuni malfunzionamenti, non ha più fatto ritorno.

Palesemente ispirato dal classico per Amiga **Hired Guns** (by DMA), il gameplay di **Project Eden** è incentrato sull'interazione del giocatore con i tre compagni di squadra. Ognuno di loro, infatti, è specializzato in qualcosa: Minoko, esperta di computer, è l'unica in grado di scaricare informazioni dalla rete, e pilotare apparecchi remoti come videocamere, sistemi di sicurezza e piccoli mezzi di trasporto; Andre, ingegnere, ripara l'attrezzatura danneggiata ed individua i punti deboli di strutture e macchinari; il robot Amber vanta un'enorme potenza di fuoco e la capacità di sopravvivere in condizioni estreme. Il giocatore assume il ruolo del capo squadra Carter, con il compito di coordinare il team trasferendo il comando da un membro all'altro secondo esigenza. Un esempio: in una sala di controllo Minoko potrebbe disattivare i sistemi di sicurezza che impediscono ad Amber di accedere al comando di un ponte levatoio che collega ad una zona inesplorata. Andre, dal canto suo, potrebbe trovare il meccanismo guasto e quindi riparalo sotto la copertura di Carter ed Amber. Qualora un personaggio non sia controllato dal giocatore, potrà essere lasciato ad eseguire una particolare azione oppure semplicemente lì dov'è, immobile, mentre un sistema di IA farà in modo che si sappia difendere dagli attacchi.

Combinando azione ed avventura, il nuovo titolo Core è diviso in 11 livelli object-oriented ed offre due visuali interscambiabili, una prima e una terza persona, attraverso cui scrutare gli ambienti di gioco (nella visuale in prima persona è addirittura possibile vedere le gambe del proprio corpo digitale abbassando la testa. Una caratteristica inedita seppur banale). Sebbene Core Design mantenga il più stretto riserbo sulle caratteristiche salienti di **Project Eden**, **Super Console** ha appreso che un algoritmo di morphing in tempo reale sarà all'origine delle mutazioni corporali di alcuni abitanti dell'undergound metropolitano. Come i programmi senzienti di *The Matrix* (o i virus mutogeni de *La Cosa*), le demoniache creature di **Project Eden** si nascondono dietro sembianze umane o animali. Innocui cani randagi possono trasformarsi in leviatani davanti agli occhi allibiti del giocatore. Minacciosi esponenti delle gang dei ghetti posso rivelarsi ben più pericolosi di quanto appaiano. E...e questo è quanto. In sviluppo per PlayStaion2, Dreamcast e PC, **Project Eden** prevede l'affiancamento di una modalità a quattro giocatori via "network", a quella standard single player. In che termini quel "network" verrà espletato non è noto. Core Design è ancora lontana dal giorno in cui divulgherà notizie più consistenti in merito al suo giovane progetto, un progetto che, non temete, **Super Console** seguirà con l'attenzione che merita.



Situazioni di stallo come questa possono essere risolte solo con l'aiuto dei compagni.

TBWA/BDDP

MANDATE NAGAROV
IN ESILIO ALL'INFERNO
POSSIBILMENTE.

AFFRONTATELO. A SANGUE FREDDO.

A SANGUE FREDDO™

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

Lo Stato Indipendente del Volgia è sotto il pugno di ferro di Nagarov. Per colpa sua, Cina e USA sono sull'orlo di un catastrofica guerra. L'unica speranza è John Cord, un agente dello spionaggio inglese. Ma è prigioniero del dittatore: se lo liberi, libererai il mondo da una spaventosa minaccia. www.johncord.com

Revolution

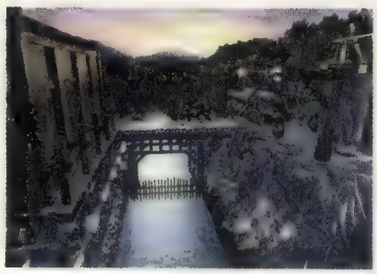
OLTRE 600 VIDEOGAMES.

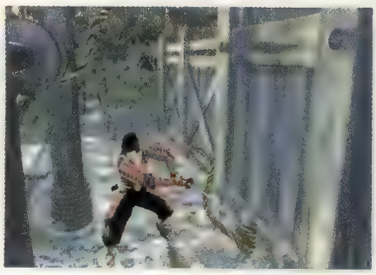
PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Game © Revolution Software. All Rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Revolution Software.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

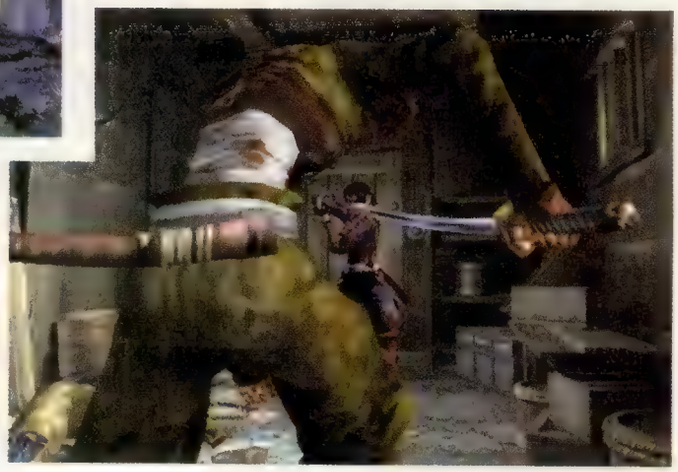
ONIMUSHA

Lo sviluppo del primo horror adventure Capcom per PlayStation2 è ormai quasi terminato. Dopo mesi fredde press release ed immagini, **Super Console** ha potuto provarlo durante l'ultima edizione della fiera losangelina. Il responso? Promette dannatamente bene.





L'elevata qualità delle animazioni motion captured è alla base della spettacolarità dei combattimenti.



In occasione dell'ultimo E3, Capcom ha mostrato una versione giocabile dell'attesissimo **Onimusha** per PlayStation2. Dopo averlo provato fino alla nausea, **Super Console** non può nascondere un certo ottimismo sulla qualità del prodotto. Dopo l'annuncio del dirottamento del progetto da PlayStation a PlayStation2, Capcom ha mantenuto uno strettissimo riserbo sulle implementazioni apportare alla componente estetica lasciando la comunità videoludica in balia di congetture e voci di corridoio. La più eclatante (e falsa) vedeva la sostituzione dei fondali bidimensionali con scenografie interamente poligonali, alla stregua di **Dino Crisis**. Ebbene, la versione mostrata durante la fiera losangelina conferma quanto **Super Console** ebbe modo di puntualizzare qualche mese or sono: i fondali di **Onimusha** per PlayStation2 sono bidimensionali al pari di quelli di **Resident Evil** per PlayStation. Ma a giudicare dal risultato ottenuto non è il caso di farne un dramma. Caratterizzate da una risoluzione decisamente maggiore rispetto ai medesimi per 32-bit, le scenografie di **Onimusha** si integrano egregiamente con gli elementi poligonali a cui fanno da sfondo. Un'integrazione a cui contribuisce indubbiamente un'ottima routine di proiezione dinamica delle ombre che si modificano in accordo con la morfologia della zona adombrata. Non solo. **Onimusha** fa uso di animazioni in FMV per iniettare vitalità e realismo in scenari altrimenti immobilizzati dalla loro natura bitmap. In alcune zone dei fondali, ad esempio, era possibile ammirare lo scorrere fluido e definito di un ruscello. Un altro aspetto interessante emerso durante il test condotto all'E3, concerne l'interazione con i fondali. In una delle sequenze iniziali il giocatore si trova su un ponte faccia a faccia con due ninja mummificati. Durante il combattimento uno stacco di regia mostra la scena da un'angolazione differente rivelando altri due nemici appena emersi dalle acque del fiume sottostante intenti a risalire l'argine. Poco più in là, una carrucola sostiene un ammasso di tronchi d'albero eventualmente prossimi ad essere spediti a valle per via fluviale. Riuscendo ad eliminare i primi due ninja prima che l'altra coppia concluda la sua rampicata, il giocatore guadagna il tempo necessario per raggiungere la carrucola, tagliare la fune che sorregge i tronchi per farli precipitare sui due indesiderati arrampicatori. Davvero geniale. Ma andiamo oltre. Il sistema di combattimento corpo a corpo prevede numerose mosse di attacco e parata combinabili fra loro in maniera non dissimile da quanto visto in un picchiaduro all'arma bianca come **Soul Edge**. Dopo pochi minuti di pratica con un sistema di controllo decisamente più articolato di quello sperimentato in produzioni similari, si acquista subito dimestichezza con l'intrigante sistema di combattimento offerto da **Onimusha**. Repentini scostamenti laterali ad evitare un affondo seguiti da una sciabolata secca sulla schiena del nemico appena schivato oppure parate a due mani seguite da un calcio destabilizzante e stoccata all'addome, sono alcune delle combinazioni performabili in **Onimusha** con estrema semplicità. Laddove in **Resident Evil** era possibile attaccare il nemico steso a terra con una mossa ad hoc solo dopo che questi aveva afferrato la gamba del protagonista, in **Onimusha** è concessa la facoltà di agire di propria iniziativa piantando la katana nella schiena del malcapitato (determinando notevole danno) con una banale combo tasto direzionale + tasto attacco. Questa procedura si dimostra particolarmente utile per diminuire in fretta l'elevato numero di nemici presentati con enorme disinvoltura su schermo dal motore di gioco. La versione dimostrativa poneva spesso il giocatore dinnanzi a ben cinque ninja scheletrici contemporaneamente. Se in **Resident Evil** il lento incedere degli zombi permetteva di condurre gli attacchi dalla distanza e con relativa calma, in **Onimusha** diventa necessario riconsiderare questo approccio in virtù della natura corpo a corpo dei combattimenti. A questo proposito sono state introdotte mosse evasive eseguibili con i tasti dorsali, la cui efficacia è garantita da un sistema di agganciamento del bersaglio da cui deriva la facoltà di giragli attorno ed, eventualmente, colpirlo alle spalle. Sintetizzando, la versione dimostrativa di **Onimusha** alimenta l'ottimismo suggerito dalle notizie diffuse fino ad oggi e con esso l'impazienza di metterci le mani sopra il prossimo novembre.

ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™
Munito di uscita Audio-Video

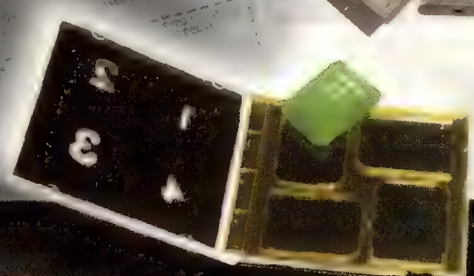
Compatibile PLAYSTATION™
Comandi digitali
Design ergonomico
Disponibile in diversi colori trasparenti

CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™
Opzione DUAL SHOCK™

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 e 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

LA PUOI TROVARE DA:

bennet
BLUKIDS upim
www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Domo, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

iPER
Mediaworld
Carrefour
emmezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

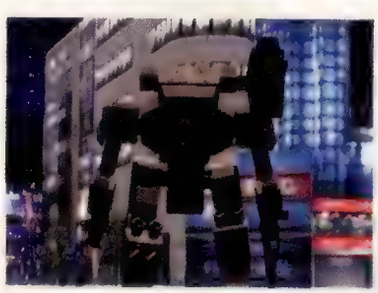
Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **DAZZ** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **AGOSTO**

VELVET FILE

Le simulazioni strategiche popolate da mech militari rappresentano un genere particolarmente caro ai giapponesi e non stupisce apprendere che PS2 è prossimo ad accogliere il suo primo esemplare.

Il contrasto fra le verosimili scenografie tokiensi e l'improbabile guerriglia fra mech in corso fra le sue strade, dona a Velvet File un indubbio fascino.



L'impiego abbondante di inquadrature ad altezza d'uomo aiuta ad immergere il giocatore nell'esperienza visiva.

Un Giappone stravolto da un improvviso colpo di stato è lo scenario futuribile di questo **Velvet File**, affascinante strategico a turni, ambientato in una Tokyo poligonale altamente dettagliata. Dalla cabina del proprio "Bullet" (questo il nome delle macchine da guerra) il giocatore comanda ed amministra un gruppo militare incaricato di difendere l'integrità nazionale dall'assalto dei rivoltosi. Il giocatore dovrà impartire ordini di vario genere alle proprie truppe (composte da 4 robot selezionati di volta in volta da una rosa di 8), ordini che possono essere semplicemente motori o motori seguiti da un attacco. Spieghiamoci meglio con un esempio: nel procedere verso il punto di destinazione, non è improbabile che il proprio robot finisca faccia a faccia col nemico. In questo caso lo attaccherà oppure no a seconda della scelta tattica operata dal giocatore a monte (movimento semplice oppure movimento più attacco). Una volta terminata la manovra è possibile assegnare alla propria unità un orientamento preciso in modo da coprire con lo sguardo determinate aree di gioco ed, eventualmente, scovarne gli scomodi occupanti (o venire attaccati alle spalle *who knows?*).

Le scenografie si rifanno con dovizia di particolari ad alcuni dei quartieri più importanti della capitale giapponese, quali Shibuya, Shinjuku, Odaiba, Haneda e Ochanomizu. Anche la zona del Parlamento è stata tradotta in digitale. L'idea di vedere robot alti come palazzi darsi battaglia in ambienti urbani riconoscibili, non può non essere attraente per l'utenza nipponica. Del resto, il Giappone è così tranquillo che talvolta si rende necessario aggiungere un po' di pepe attraverso i videogiochi. In ottemperanza ai dettami della categoria ludica di appartenenza, **Velvet File** permette di amministrare ed allestire i propri mech modificando parti del corpo come testa, addome, braccia, gambe ed ovviamente armi. Il principio guida è sempre lo stesso: un'armatura potente, ma pesante, limita i movimenti, una leggera li accelera, ma rende più vulnerabili e così via. Ma non è tutto. Raccogliendo determinati oggetti è possibile upgradare l'armamentario o alcuni elementi chiave dei propri mech (motore, sistema di puntamento). Anche il software di gestione può subire mutazioni e aggiunte. Come in **Front Mission** di Square, è possibile migliorare l'efficacia dei propri attacchi o addirittura aggiungerne di nuovi agendo sui sistemi operativi dei robot.

Dal punto di vista strutturale, **Velvet File** consta di 5 stage, completati i quali si guadagna l'accesso alla modalità "Life", una sorta di bonus game in cui le mappe di gioco vengono generate casualmente di volta in volta. L'ambientazione, in questo caso, cambia e dal Giappone si passa ad un più generico "estero" su cui Dazz non offre indizi di sorta. E' noto solo che il giocatore potrà acquisire crediti utili al perfezionamento dei propri mech da impiegare, eventualmente, in un VS mode attualmente in fase di studio.

Previsto per il mese prossimo in Giappone, **Velvet File**, sebbene meno altisonante di **Front Mission** e meno appariscente di **Ring of Red** (Konami, PS2), sembra avere tutte le carte in regola per soddisfare gli appassionati del genere. Se ne varrà la pena, lo troverete recensito sul numero di ottobre.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

www.dplus-int.com

www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 58 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. La Ronle Franche Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausania (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Al Serio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 65R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2 Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19 Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12 Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim www.upim.it
emmezeta
Carrefour
MediaWorld
PERBIOCO

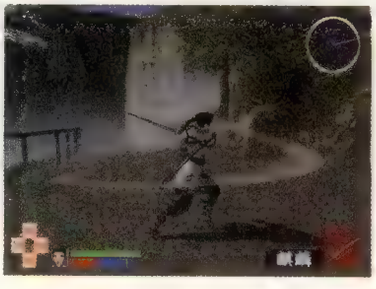
D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ EAST** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

7 BLADES

Il primo progetto videoludico dell'appena nato team KCEJ East promette di più di quanto non sembri. Primo videogioco per il regista nipponico Kaizo Hayashi, **7 Blades** conta di tradurre in una gratificante esperienza ludica il fascino dei combattimenti e dei grandi samurai dei medioevo giapponese (ma non solo...)

L'enorme mole di poligoni masticati da PlayStation2, è il principale motivo per cui Konami ha scelto di sviluppare 7 Blades per il nuovo sistema Sony piuttosto che per Dreamcast.



Nel caso non ve ne siate accorti, Konami sta dedicando gran parte delle sue risorse nello sviluppo di giochi per PlayStation2. Se la nuova console Sony è davvero quel sistema ostico e fallace che molti sostengono, c'è da chiedersi perché una software house di spicco come Konami abbia in cantiere tanti progetti esclusivamente orientati verso il monolito nero (per riassumere: **Shadow of Destiny**, **Z.O.E.**, **Rings of Red**, **Silent Hill 2**, **Reiselied**, **Perfect Striker**, **Metal Gear Solid 2**, il **7 Blades** descritto in questa sede ed una decina di rhythm game assortiti). Forse perché il monolito nero odora di successo lontano un miglio. Forse perché PlayStation2 è la "prossima console" per il 63% degli americani intervistati da PC-Data (contro il 22.4% indirizzato verso Dreamcast, il 17.2% verso Dolphin e l'11.9 verso X-Box), ma soprattutto perché il 31% di coloro che si sono portati a casa la nuova console Sony in Giappone ha dai 35 agli oltre 40 anni. Merito del supporto del DVD-Video, senz'altro, ma ciononostante PlayStation2 è nelle case di chi non aveva mai comprato una console prima d'ora. E' questo ciò che conta realmente, è questo quello che vuole Sony, è questo ciò che vuole l'industria.

Mentre PlayStation2 prende silenziosamente posto al centro del salotto di casa, catalizzando le attività ludiche dei membri familiari di ogni età, l'industria extra-videoludica comincia a guardarla con curiosità. Una conferma viene appunto da Konami, che con questo **7 Blades** pone al comando del team di sviluppo nientemeno che Kaizo Hayashi. E chi kaizo è? Direte voi. Be', sebbene pressoché sconosciuto al di là dei confini nipponici, Hayashi è noto ai cinefili giapponesi per aver diretto diversi film di successo, tra cui *Zipang* a cui si ispira il progetto videoludico in corso d'opera. "***7 Blades*** *si basa su un film che ho diretto diversi anni fa* [nel 1992 per l'esattezza ndr]," conferma Hayashi. *"Si intitolava Zipang e il protagonista, Gokurakumaru, combatteva usando le spade che custodiva in una sacca come fossero mazze da golf."*

Per quanto bizzarra, l'idea del samurai che si porta dietro sette spade come fossero mazze da golf non è poi così anomala in campo videoludico. Ma quali differenze sussistono fra la direzione di un film e quella di un videogioco? Secondo Hayashi *"durante le riprese di un film hai a che fare con attori in carne ed osse, e talvolta può essere difficile ottenere ciò che vuoi da loro. Con i poligoni, invece, be' loro fanno esattamente ciò che gli chiedi."* Da qui a capire che **7 Blades** non è un semplice action game il passo è breve. *"Ci tengo a precisare che in* ***7 Blades*** *la storia gioca un ruolo fondamentale,"* dice Hayashi. *"La storia è ambientata nel medioevo giapponese, su un'isola di nome Dejima. L'autorità nipponica ha destinato l'atollo all'accoglienza di stranieri (spagnoli, portoghesi, olandesi), ma un gruppo religioso ne prende possesso allo scopo di ottenere l'indipendenza dal Giappone. Alcuni ninja vengono inviati sul luogo per indagare ed eventualmente risolvere la questione. I due protagonisti, Yuri e Gokurakumaru, vengono travolti dagli eventi finendo per combattere in prima linea contro le forze che assediato l'isola."*

Nonostante l'ambientazione medieval-nipponica, **7 Blades** non è avaro di trovate anacronistiche pensate per rendere più varia ed interessante l'avventura proposta da Hayashi. *"Il gioco possiede numerosi elementi sci-fi e cyber. I nemici arrivano a bordo di dischi volanti e mentre il giocatore indaga sui misteri dell'isola scoprirà ambientazioni via via sempre più hi-tech".*

Passando alla componente prettamente ludica di **7 Blades**, Shinsuke Mukai (direttore del progetto insieme a Kaizo) spiega: *"ovviamente l'azione gioca un ruolo importantissimo. Tutte le spade e le armi a disposizione del giocatore sono state concepite per affrontare determinati pericoli e determinate situazioni. Gokurakumaru avrà a disposizione 7 spade. Molte di queste derivano dalle reali controparti impiegate nel periodo storico in cui è ambientato il gioco, mentre altre sono frutto di pura invenzione, introdotte allo scopo di elaborare un gameplay più variegato e divertente. Il secondo personaggio selezionabile dal giocatore, Yuri, è esperta nelle armi da fuoco. Ne troverà 8 durante l'avventura e alcune di esse avranno munizioni limitate."*

Al fine di stimolare l'interesse a condurre il gioco con entrambi i personaggi, il team di sviluppo ha pensato bene di allestire per ciascuno di essi un percorso differente. Lo scopo è simile a quello raggiunto con successo da Capcom con il suo **Resident Evil 2**.

Dice Hayashi: *"usando Gokurakumaru il giocatore assisterà a sequenze ed avvenimenti che non potrà comprendere senza usare anche Yuri, e viceversa. Pertanto è necessario risolvere il gioco due volte per svelare la storia nella sua interezza."*

Due storie differenti quindi per due personaggi che offrono anche sistemi di combattimento precipui. L'impiego di armi bianche da parte di Gokurakumaru lascia intendere un'impronta da slash'em up all'esperienza ludica, fatta di combattimenti corpo a corpo e furiose ammucchiate.

Yuri, di converso, potrà avvantaggiarsi della lunga gittata delle sue pistole e dei suoi fucili per affrontare le insidie dalla distanza. E ancora. I due protagonisti differiscono anche in termini di prestazioni, con il maschio nel ruolo del forte, ma lento contrapposto alla donna debole, ma agile come un felino (del resto è anche l'unica ad avere la facoltà di sparare alle sue spalle pur correndo dalla parte opposta). In alcune occasioni, i due ninja verranno assistiti negli scontri da NPC indipendenti.

La frenesia dei combattimenti contro obiettivi multipli (Hayashi sostiene che ve ne saranno fino a 20 su schermo contemporaneamente) ha reso inoltre indispensabile l'impiego di un sistema di lock-on non dissimile da quello impiegato in **Zelda**. Agendo su uno dei tasti dorsali, l'utente potrà agganciare l'obbiettivo e girarci intorno senza perderne mai le tracce. Insomma niente di rivoluzionario …

Considerata la natura story driver di **7 Blades**, non sorpende che il gioco sia strutturato a missioni. *"Ognuna di esse,"* speiga Mukai *"è strettamente correlata allo scenario narrativo pertanto non si tratterà sempre di partecipare ad una banale gara al massacro. Ad esempio, c'è una missione in cui Gokurakumaru deve proteggere una donna dagli attacchi nemici entro un tempo limite. In un'altra missione, Yuri deve percorrere una lunga strada sotto il fuoco dei cecchini appostati sui tetti dei palazzi."* Ovviamente al giocatore è dato modo di difendersi dalle differenti insidie opposte in ogni missione, con diversi sistemi. *"Il gioco offre due visuali, in terza persona e in soggettiva, alternabili a piacimento,"* spiega Mukai. *"La seconda è utile per colpire i nemici in punti specifici, soprattutto quando sono nascosti e lasciano intravedere solo una parte del loro corpo (si pensi ai cecchini). E' inoltre possibile usare un tasto dorsale per ripararsi dietro un muro dal fuoco nemico."*

Se le caratteristiche strutturali finora esposte non destino particolare scalpore per la loro originalità, di certo non si può dire altrettanto del sistema di acquisizione dell'energia eventualmente persa in battaglia. *"Negli altri giochi il protagonista usa oggetti o pozioni appositamente pensati per ripristinarne il livello energetico. Può usarli subito o conservarli per impieghi futuri. In **7 Blades**, invece, è necessario provare gli effetti di ciò che si raccoglie. Mi spiego: se il giocatore raccoglie un frutto, il personaggio dovrà assaggiarlo per determinarne l'efficacia in termini di risanamento. In alcuni casi potrebbe trattarsi di alimenti velenosi, in altri di roba marcia dallo scarso potere rigenerante."* Ma non è tutto. Continua Mukai: *"in più c'è quello che noi chiamiamo il Cooking System (sistema di cottura ndr). Il giocatore può combinare differenti ingredienti per ricavare alimenti più potenti. Può cucinarsi dei veri e propri pasti. Sarà molto divertente…"*

Oddio, ciò che è divertente per un giapponese non sempre lo è per un occidentale, ciononostante lo sviluppo di **7 Blades** prosegue con un occhio di riguardo vero l'utenza extra nippolandia dietro espresso volere di Hayashi. *"Voglio fare in modo che **7 Blades** sia apprezzato dal maggior numero di persone anche al di fuori del Giappone."* Se ci riuscirà o meno, non dipenderà unicamente dall'accento nipponico più o meno marcato, quanto dall'effettiva qualità ludica del prodotto, un aspetto che trascende le differenze culturali. **Super Console** resta scettica, ma non per questo indifferente ad un progetto che non mancherà di recensire con la dovuta tempestività.

7 Blades trae ispirazione dal film Zipang del regista e novello game director Kaizo Hayashi. Notate la vaga somiglianza fra i protagonisti del film e del videogioco.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **4** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

NHL 2001

I Devils (quelli del New Jersey, non l'ex-squadra del Berlusca) hanno lottato e sudato per portare a casa la Stanley Cup, strappando il titolo a Dallas solo nei tempi supplementari. I programmatori di EA Sports stanno sicuramente faticando per realizzare il miglior titolo di hockey di sempre: speriamo non abbiano bisogno anche loro dei supplementari per finire il gioco...

I grafici di EA Sports assicurano che nella versione finale del gioco sarà possibile distinguere differenti espressioni (rabbia, gioia, fatica...) sul volto degli atleti e persino vedere le gocce di sudore che scendono dalla fronte degli stessi!

È davvero un peccato che l'hockey su ghiaccio sia uno sport così poco popolare nel nostro Paese: la velocità di gioco elevatissima e i contatti fisici brutali contribuiscono infatti a rendere questa disciplina fra le più spettacolari nell'ampio panorama degli sport a squadre. Tali caratteristiche sembrano fatte apposta per essere riproposte in un videogioco, ed Electronic Arts ne è ben consapevole, visto che dal lontano '94 regala ai propri fan con cadenza annuale un nuovo episodio di uno dei suoi franchise sportivi di maggior successo, **NHL Hockey**. Sin dall'uscita del capostipite della saga (su MegaDrive), **NHL** è riuscito a conquistare una sempre più folta schiera di supporter e non è azzardato affermare che il titolo hockeystico, in tutte le sue incarnazioni, sia il prodotto più riuscito di EA Sports: più realistico di **FIFA**, più veloce di **Madden**, più divertente di **NBA Live**... Insomma, un capolavoro. Con queste premesse, e considerando la strategia della casa americana che sembra aver scelto PlayStation2 come piattaforma principale su cui sviluppare, era ovvio aspettarsi una versione di **NHL** per la nuova console Sony. Va sottolineato anche che il divario estetico fra le versioni PlayStation e PC del gioco stava diventando semplicemente abissale e, sebbene EA abbia annunciato pure una versione PS1 di **NHL 2001**, gli occhi di tutti sono puntati sulla versione per il monolito nero. Il gioco è stato presentato, in forma alquanto embrionale, al recente E3 di Los Angeles e sebbene **Madden 2001** abbia attirato su di sé le attenzioni della maggior parte dei visitatori dello stand EA, in molti sono rimasti colpiti dall'impatto visivo di **NHL** su PS2.

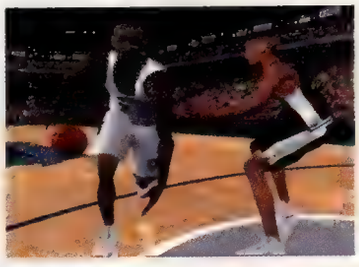
L'utilizzo del motion capture sembra ottimo e i giocatori si muovono in maniera più che convincente sul ghiaccio: gli scontri alla balaustra, in particolar modo, appaiono particolarmente realistici e la solita pletora di inquadrature che contraddistingue tutti i titoli EA contribuisce a dare un look televisivo al tutto.

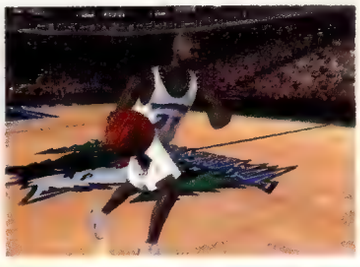
Un altro marchio di fabbrica della casa americana è rappresentato dalla sfruttamento estensivo delle licenze sportive di tutto il mondo e **NHL 2001** non delude certo le aspettative: il gioco include tutte le 30 squadre della National Hockey League (comprese le due nuove franchigie, i Minnesota Wild e i Columbus Blue Jackets) e 20 team nazionali (con l'aggiunta stavolta di Lituania e Ucraina). Nel caso 50 squadre non siano sufficienti, è possibile creare il proprio team da zero, disegnando anche la propria divisa: a questo proposito va sottolineato che all'E3 giravano numerose voci circa la possibilità di scaricare da Internet una serie di squadre aggiuntive o palazzetti bonus (da salvare poi su memory o su HDD), ma il tutto non ha ancora trovato conferma ufficiale, almeno per ora. EA ha invece assicurato che le routine di intelligenza artificiale non avranno precedenti e che la CPU adatterà in tempo reale il proprio stile di gioco, gli schemi d'attacco e di difesa.

Il lancio di **NHL 2001** su PlayStation e PS2 è previsto per quest'autunno ma, visti i ritardi su altri titoli EA come **SSX** e **X-Fire**, e considerato lo stato primordiale della versione mostrata alla stampa specializzata di recente, non ci stupiremmo di vedere il gioco nei negozi solo a Natale o addirittura all'inizio del prossimo anno.

NBA LIVE 2001

Lo strapotere di Kobe Bryant e Shaq nei play-off NBA ricorda molto quello di Electronic Arts nel campo delle simulazioni sportive. I Lakers, dopo mille peripezie, sono riusciti a riportare il titolo NBA a Los Angeles... Riusciranno i programmatori di EA Canada ad emularli?





NBA Live 2001 nasconde molti bonus: per recuperare tutti i team presenti nel gioco e sbloccare le modalità nascoste dai simpatici programmatori di EA, il giocatore dovrà portare a termine numerosi "compiti", quali vincere con almeno dieci punti di scarto, segnare tre bombe consecutive, fare una tripla doppia e così via.

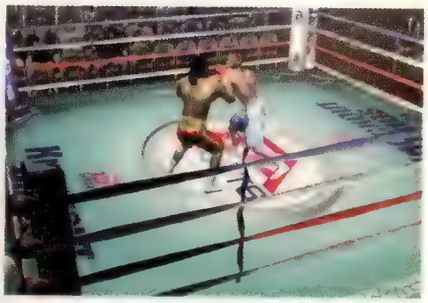
Quando si parla di titoli sportivi e della mancanza di originalità che sembra contraddistinguere da parecchi anni il genere, molto spesso viene indicata come "scusante" principale la difficoltà implicita nel trovare nuove idee in un settore che deve riproporre al meglio la realtà e non può permettersi eccessivi voli di fantasia. Se così fosse però, riuscirebbe difficile spiegare come abbiano fatto i programmatori di KCET a tirare fuori un capolavoro come **Winning Eleven 4/ISS Pro Evolution** dopo anni e anni di simulazioni calcistiche. Realismo esasperato? Nient'affatto (o meglio, non solo), visto che i primi **NBA Jam** su MegaDrive e Super NES hanno saputo conquistarsi un gran numero di fan, nonostante i salti disumani dei propri giocatori e i palloni infuocati. La realtà è che i grandi classici sportivi, da **Final Match Tennis** su PC Engine al già citato **WE4**, hanno sempre saputo mixare realismo, velocità e divertimento, e sono riusciti a stimolare una buona dose di tensione nel giocatore, la stessa tensione che prova, ad esempio, il tifoso nel seguire le gesta della propria squadra allo stadio o davanti alla TV. Ecco perché su PlayStation manca ancora un gran gioco di pallacanestro: tutte le simulazioni cestistiche che hanno fatto la propria comparsa sulla console Sony hanno difettato in velocità e spettacolarità, rendendo spesso le partite monotone e poco interessanti. Electronic Arts (ancora lei) prova ora a ribaltare la situazione col nuovo episodio del suo franchise cestistico, **NBA Live**, affidandosi alle potenzialità di PlayStation2 per proporre una simulazione completa sotto tutti i punti di vista (per la cronaca, è prevista anche una versione per PlayStation, che non dovrebbe però differire troppo da quella uscita qualche mesetto or sono). Punto di forza del gioco, almeno da quanto visto finora, sembra essere la grafica: i programmatori nordamericani di EA hanno ripreso le acrobazie di Kevin Garnett e, tramite motion capture, hanno creato una serie di animazioni estremamente fluide e credibili. Particolarmente impressionante il dettaglio facciale: raramente abbiamo visto dei volti di giocatori così "veri" e simili alle loro controparti reali. Realismo a cui contribuiscono anche altri dettagli, come le marche di scarpe diverse per ogni giocatore o i tatuaggi sui bicipiti di molti atleti. Ottimi anche gli elementi di contorno: le panchine si agitano, con gli allenatori che, come in **Madden 2001**, imprecano contro gli arbitri o incoraggiano i propri giocatori, il pubblico si muove e mostra cartelli di ogni tipo, i giocatori "reagiscono" a seconda della situazione... Non male, non male davvero. Anche il sonoro sembra all'altezza della grafica: in EA giurano che, grazie a una serie di nuove routine di IA, il commento sarà più preciso che mai e difficilmente il giocatore sentirà delle frasi fuori sincrono come accade attualmente nel 99% delle simulazioni sportive. Massicce anche le musiche, con una selezione di pezzi hip-hop e r&b a fare da contorno a menu e replay vari. Poco si sa finora sulle modalità di gioco, ma è data per certa la presenza degli otto migliori team di tutti i tempi: il giocatore avrà così la possibilità di sfidare, ad esempio, i Lakers del '72 e i Celtics dell'86 per vedere, una volta per tutte, quale sia stato il più grande quintetto di tutti i tempi. Il lancio di **NBA Live 2001** è previsto per quest'autunno e la versione presentata di recente da EA si è dimostrata ancora piuttosto "early": difficile quindi fare commenti sulla giocabilità del titolo in questo momento. Rimanete sintonizzati per maggiori dettagli a riguardo nel prossimo futuro.

I giocatori lottano sotto canestro in maniera estremamente realistica e il contatto fra gli atleti appare piuttosto convincente.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **BLACK OPS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **INVERNO 2000**

KNOCKOUT KINGS 2001

Moltiplicate il franchise di **Knockout Kings** per le potenzialità di PlayStation2. Cosa ottenete? Banalmente, il più realistico boxe simulator della storia.



Lennox Lewis (a destra) e Floyd Mayweather (sopra) prima e dopo il trattamento digitale.

La tecnologia Cyber Scan permette di digitalizzare tridimensionalmente modelli reali su cui verranno poi applicate le texture del caso.

Sebbene sia previsto per entrambi i formati a 32 e 128-bit del sistema Sony, il nuovo boxing game di EA Sports trova in PlayStation2 il suo veicolo espressivo ottimale e con esso l'interesse di **Super Console**. Il nuovo sistema Sony, infatti, è la prima piattaforma non-PC a beneficiare della tecnologia Cyber Scan di Electronic Arts che rende fattibile un'esatta riproduzione digitale dei boxer attraverso la scansione tridimensionale dei corpi (dei lottatori ancora in vita si intende) e bidimensionale dei volti. Modelli 3D complessi e texture dettagliate formano quindi il lungo elenco di atleti digitali riprodotti pedissequamente ed inseriti nel pacchetto ludico, da Muhammad Ali a Joe Frazier, da Rocky Marciano a Lennox Lewis. (Per la prima volta nella serie, sono state anche introdotte le migliori boxiste del mondo con le loro movenze riprodotte con la consueta tecnica del motion capture.)

Particolari stili di combattimento sono stati altresì "digitalizzati" ed assegnati ai rispettivi proprietari come il Crab style di Ken Norton, il Freestyle di Ali o lo Slugger di Rocky Marciano.

In qualità di titolo targato EA Sports, **Knockout Kings 2001** non poteva non includere tutti gli "elementi di contorno" che caratterizzano la produzione sportiva della software house statunitense. Al Bernstein e Teddy Atlas offriranno il loro commento digitale agli incontri, mentre gli arbitri Mills Lane e Richard Steel faranno in modo che ogni round si svolga secondo le regole. All'inizio di ogni incontro Jimmy Lennon Jr. darà gli annunci di rito dal centro del ring.

Ma **Knockout Kings 2001** non è solo un'enciclopedia dettagliata della boxe. Esiste anche un videogioco sotto tutti gli orpelli.... Il sistema di combattimento si basa sull'inedito Dynamic Punch Control system che, come il nome lascia intendere, permette di controllare dinamicamente ogni colpo al fine di eseguire concatenamenti fluidi e articolate combinazioni di mosse virtualmente infiniti. Non mancano, inoltre, le "signature moves", mosse precipue di ogni lottatore occorrenti in particolari occasioni come, ad esempio, sferrando il pugno del KO definitivo.

Conferisce ulteriore dinamismo ed assottiglia la distanza utente/lottatore digitale, un'interfaccia di controllo più efficiente e reattiva grazie alla quale è possibile eseguire con la dovuta celerità attacchi e parate, scatti laterali e giochi di gambe. In questo modo, assicura Electronic Arts, l'utente avrà il controllo totale su ogni mossa del proprio alter ego.

Sebbene Electronic Arts non ne faccia menzione nel documento informativo, non è improbabile, infine, che la versione PlayStation2 di **Knockout Kings 2001** adotti la tecnologia analogica del DualShock2 per determinare la potenza dei colpi in base alla pressione esercitata dal giocatore sui tasti del controller. L'utente potrebbe decidere se lavorare l'avversario con brevi colpetti ai fianchi, veloci ma poco potenti, o indirizzargli castagne mai viste, dal recupero lento ma devastanti, con un'opportuna pressione sui tasti.
Non sarebbe stupendo?

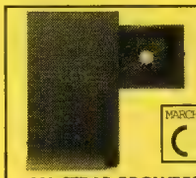
OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dream1@tiscali.net

DREAMLAND
VENDITA PER CORRISPONDENZA

RIMINI
Via Sigismondo, 36
0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

DREAMCAST JAP L. 450.000

Air Force Delta	L. 129000
Berserk	L. 169000
Bio Hazard Code Veronica	L. 179000
Bio Hazard 2 Value Plus	L. 139000
Black Matrix	L. 89000
Baggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Carrier	L. 145000
Cool Boarders	L. 119000
Crazy Taxi	L. 139000
Croc 2 USA	L. 139000
D2 USA - JAP	L. 159000
Demolition Racer USA	L. 139000
Dinamite Deka II	L. 119000
Death Crimson 2	L. 119000
Dead or Alive 2 USA	L. 149000
Ecco The Dolphin Usa	L. 149000
Espion Agents	L. 89000
F1 World Grand Prix	L. 99000
F1 World Grand Prix 2	L. 149000
Gauntlet Legends USA	L. 159000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 109000
Gun Bird 2	L. 119000
Gindam Gireen's Greed	L. 179000
Gundam Story USA	L. 159000
GTA 2 USA	L. 139000
House of Dead II+Gun	L. 209000
July	L. 99000
King of Fighter 99	L. 119000
King of Fighter 99 Evolution USA	L. 149000
Marionette Hundler	L. 59000
Maken X USA	L. 149000
Marvel Vs Capcom 2 USA - JAP	L. 159000
Metropolis: Street Racer USA	**L. 149000**
NBA 2K	L. 149000
Omikron USA (Eidos)	L. 139000
Plus Plumb	L. 79000
Power Stone	L. 129000
Power Stone 2	L. 129000
Puzzle Bobble 4	L. 105000
Rainbow Cotton	L. 139000
Resident Evil: Code Veronica USA	L. 149000
Red Line Racer	L. 59000
Revive	L. 119000
Record Of Lodoss War	L. 149000
Sega Rally II	L. 99000
Sega GT USA - JAP	L. 129000
Soul Calibur	L. 135000
Sonic Adventure	L. 80000
S. Speed Racing	L. 59000
Sydney 2000 Olimpic Games	L. 149000
Space Channel 5 Usa	L. 149000
Spirit Of Speed Usa	L. 149000
Space Griffon	L. 59000
Star Gladiator 2	L. 89000
Street Fighter Zero III	L. 89000
Street Fighter III W Impact	L. 159000
Striker Pro 2000 USA	L. 139000
Super Runabout	L. 179000
Shouto Ko Battle 2	L. 149000
Street Fighter 3 Strike	L. 149000
Tech Romancer USA (Capcom)	L. 129000
Test Ditive V- Rally USA	L. 149000
Turb	L. 59000
Twinkle Star Sprite	L. 69000
Virtua Cop 2	L. 79000
Virtua Striker 2	L. 149000
Virtual On	L. 129000
Virtua Athlete 2K	L. 139000
Virtua Tennis USA	**L. 149000**
World Series Baseball 2Ki	L. 149000
Zombie Revenge	L. 159000



PS2+GAME
L. 1.399.000

ALL STRAR PROWRESTL.	**L. 215000**	**KESSEN**	**L. 215000**
ARMORED CORE 2	**L. 215000**	**POWERFUL PRO BASEBALL**	
BILLIARD MASTER	**L. 230000**	**7 LIVE (Konami)**	**L. 215000**
CONSTUCTION MACHINE	**L. 215000**	**RIDGE RACER V**	**L. 215000**
DEAD OR ALIVE 2	**L. 215000**	**SKY SURFER**	**L. 215000**
DRIVING EMOTION		**STREET FIGHTER EX 3**	**L. 215000**
TYPE-5	**L. 215000**	**SPACE PROBASEBALL**	**L. 215000**
EVER GRACE	**L. 215000**	**TEKKEN TAG**	
ETERNAL RING	**L. 215000**	**TOURNAMENT**	**L. 215000**
FANTAVISION	**L. 215000**	**WORLD SOCCER**	
FIFA 2000		**2000 (Konami)**	**L. 215000**
W. CHAMPIONSHIP	**L. 215000**		
GOLF PARADISE	**L. 215000**	**MULTITAPE**	**L. 129000**
GRADIUS	**L. 215000**	**MEMORY CARD**	**L. 129000**

PLAYSTATION

Alien Resurrection USA	L. 129000	Lupin the 3rd	L. 99000
Bokan Desuyo	L. 159000	**J.League Winning Eleven 2000**	**L. 159000**
Bio Hazard Gun Survivor	L. 159000	King Of Fighter 99	L. 159000
Bio Hazard 3	L. 139000	Marvel S. Heroes	
Final Fantasy VIII USA	L. 119000	vs Street Fighters Ex Edition	L. 89000
Final Fantasy 9	**L. 199000**	Powerfull Pro Baseball	L. 149000
Gundam Ghiren's Greed	L. 179000	Rival School 2	L. 70000
Gundam G generation Zero	L. 169000	Sydney 2000 Olympic Games	L. 149000
Guitars Freak + Guitar	L. 259000	Super Robot War Alpha	L. 215000
International S. S. Soccer 2000	**L. 159000**	Super Robot Wars F Final	L. 169000
Legend of Dragoon USA	L. 159000	Super Robot Wars F	L. 149000
Legend of Mana USA	L. 159000	Time Bokan	L. 99000
Lunar: Eternal Blue USA	L. 159000	Vagrant Story USA	L. 159000
Lupin The 3RD The Monkey Game	L. 149000	**World Soccer Win. Eleven 2000**	**L. 159000**

TITOLI PSX A L. 50.000

Bushido Blade
Battle Arena Tosh. 2 plus
Battle Master
Chocobo Dungeon II
Clock Tower USA
Crisis City
Crisis Beat
Crime Crackers 2
Cool Boarders 2
Fighting Eyes
Fraid Gear
Gronstream Saga USA
G-Police USA
Guardian's Crusade USA
Guyferd (Capcom)
Gun Barl
Hard Edge
Klonoa
Jade Cocoon USA
Legacy of Kain: Soul River USA
Libero Grande
Monkey Hero USA
Nightmare Creatures USA
Over Blood 2
Pandemonium USA 2
Panzer Bandit
Rockman Dash
Rouge Trip USA
Red Asphalt
Spyro USA
Snow Break
Street Boarders
Street Fighter Zero 2
Side Pocket 3
Silent Hill USA
Tales of Destiny JAP
Tenka USA
The Last Blade
Tales of Fantasia
Tai-Fu USA
Tricky Sliders
Unholy War USA
WCW Thunder

MODELLINI DA COLLEZIONE

BANDAI STEEL MODEL

Mazinga Z	L. 330000
Mazinga Z Black	L. 280000
Grande Mazinga	L. 330000
Grande Mazinga Black	L. 270000
Over Pilder	L. 180000
Combattler V	L. 430000
Goldrake	L. 530000
Gundam Rx78 1/144	L. 180000
Zaku MS-06S Red 1/144	L. 190000
Zaku MS-06S Green 1/144	L. 170000

MARMIT STEEL MODEL

Devilman Green	L. 190000
Devilman Blue	L. 210000
Mazinga Z (Mini Metal n1)	L. 99.000
Jeeg (Mini Metal n2)	L. 99.000

UNI FIVE STEEL MODEL

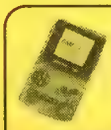
Yatterman (3 pezzi piccoli)	L. 150000
Yatterman nuova serie	L. 150000
Yattacan Grande	L. 350000

TAKARA

Jeeg Robot Magnetico	L. 200000
Jeeg Robot Trasparente	L. 200000
Jeeg Robot Black	L. 230000

BANDAI MODEL KIT 1/60

Gundam MSZ-006	L. 750000
Gundam Rx78 Perfect Grade	L. 360000
Zaku II MS06S Perfect Grade	L. 330000
Zaku II MS06F Perfect Grade	L. 330000
Evangelion Perfect Grade	L. 330000

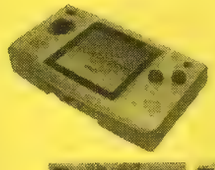


GAME BOY COLOR
L. 159000

L. 75.000

NINTENDO 64

Mario Story	L. 189000
Pokemon Stadium USA	L. 180000
Pokemon Snap USA	L. 150000
Pokemon Stadium+Ad. PAL	L. 165000
Zelda 2 + Expension Pack JAP	L. 219000



NEO GEO POCKET
L. 169000

L. 115.000

L. 105.000

... SU ORDINAZIONE TITOLI PER NEO GEO CD E CARTUCCIA!
NEWS
MARK OF THE WOLFS CD
METAL SLUG 3 CARTUCCIA

CONSOLE DA COLLEZIONE
PC ENGINE CORE GRAFX 2
+ GAME L. 430.000

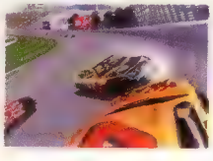
DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **N/A**

NASCAR 2001

Se **FIFA World Championship** ha mostrato cosa è capace di fare Electronic Arts su PlayStation2 (dal pdv meramente estetico si intende), cosa dobbiamo aspettarci da questo **NASCAR 2001**?

Il livello di realismo degli incidenti si preannuncia elevatissimo. Notate il motore interamente poligonale ormai privo del cofano protettivo.



Grazie alle potenzialità di PS2, EA è riuscita a riprodurre perfettamente non solo le vetture, ma anche i loro interni con tanto di pilota poligonale.

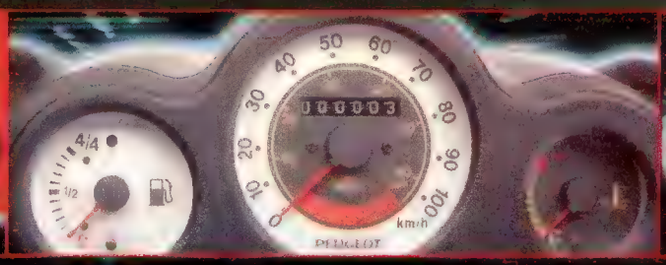
Come è parso chiaro durante lo scorso E3, il supporto di PlayStation2 da parte di Electronic Arts è totale. Non c'è Dreamcast, Dolphin o X-Box che tenga: EA confida solo in Sony e nel successo della sua piattaforma, e lo dimostra destinando tutte le sue risorse nello sviluppo di giochi per il monolito nero (e nell'allestimento dei servizi online che inaugurerà nel 2001).

NASCAR 2001 è quindi l'ennesimo progetto EA Sports in arrivo per la fine dell'anno nelle case della neo-utenza PS2 statunitense. Attualmente completo solo al 40%, la nuova edizione del racing game EA annovera il consueto bagaglio di tracciati, sponsor e piloti licenziati dalle rispettive società per la trasposizione in digitale. Dei 20 tracciati inclusi nel pacchetto ludico, 14 appartengono alla serie NASCAR e 6 sono di pura invenzione. Al di là dei soliti circuiti di Atlanta, California, Bristol, Indianapolis, Richmond, Charlotte, Darlington, Martinsville, Phoenix, Pocono, Talledega, Sears Point e Watkins Glen, merita menzione quello di Daytona che, per la prima volta nella serie, sarà teatro della 500 miglia. Non solo. I tracciati di Bristol, Charlotte e Daytona saranno altresì presenti anche in versione notturna. Al giocatore è data la possibilità di partecipare all'intera stagione NASCAR oppure solo ad una parte di essa selezionando il pacchetto di circuiti che preferisce: solo quelli corti, quelli stradali, le speedway o quelli di pura invenzione. A bordo delle rispettive vetture ultra dettagliate, 30 piloti della stagione NASCAR 2000 daranno battaglia al giocatore. Ognuno di essi, promette EA, si distinguerà dal resto dei concorrenti per lo stile di guida precipuo simulato sulla scorta di quanto avviene nella realtà. Pertanto Dale Earnhardt Jr. rallenterà più degli altri in curva, Dale Jarret adotterà una tattica cauta sulle lunghe percorrenze mentre Jeff Gordon tenderà a pennellare le curve come nessun altro. Il tutto grazie ad un algoritmo di intelligenza artificiale particolarmente sofisticato in virtù del quale gli avversari saranno in grado di evitare la vettura del giocatore (nel caso in cui sia pericolosamente parcheggiata in mezzo alla pista) e condurre le gare seguendo traiettorie non precalcolate. Non solo. I piloti appartenenti al medesimo team tenderanno a giocare in squadra contrastando in modo corale i rappresentanti degli altri team.

Inutile dire che **NASCAR 2001** non sarà avaro di incidenti simulati. Electronic Arts promettere di innalzare il livello di realismo crashista sull'onda del potere di PlayStation2 amplificando il grado di verosimiglianza con l'alterazione strutturale delle vetture vittime degli incidenti in ben 12 punti diversi con conseguenze esemplificate in parte nelle foto a corredo di questa anteprima. Per la prima volta nella serie, inoltre, i motori delle vetture soggette agli urti più poderosi manifesteranno il loro disappunto calando le prestazioni e rilasciando scie di fumo. Al fine di non scoreggiare l'utenza arcade-oriented, **NASCAR 2001** include comunque una sezione di regolazione dell'incidenza degli urti sulle prestazioni di macchina e motore.

Dal punto di vista prettamente estetico, **NASCAR 2001** deve ancora essere sottoposto ai ritocchi del caso, primo fra tutti l'innalzamento della risoluzione (garantito da EA) che aiuterà a limitare i danni derivanti da aliasing e flickerii vari.

www.opinionleader.it



Modalità Street.
Imparare a incollarsi alla strada. Avantreno monobraccio anteriore con ammortizzatore idraulico, per una guida aggressiva, precisa e pulita.

Guidabilità.
Un autentico diavolo per capello. Cruscotto superaccessoriato, manubrio fino sport.

Platform.
Una linea sportiva ad alta tecnologia. Telaio tubolare con carrozzeria in ABS per un animo grintoso e uno spirito aggressivo.

X-Fight
50cc. - One Player
100cc. - One or Two Players

Gli scooter Peugeot sono conformi alla normativa Europea sulla limitazione ed utilizzo benzina verde.

X-Fight, preparatevi a una scossa mentale.

Siete preparati a farvi sconvolgere i sensi da X-Fight?
Motore monocilindrico a due tempi, raffreddamento ad aria forzata o liquido nella versione 50cc.
(è disponibile anche nella versione 100cc.!).
Guardatelo e lasciatevi ipnotizzare dai suoi occhi: doppio gruppo ottico composto da un faro lenticolare e da uno a superficie complessa muniti di lampada alogena.
Freno a disco posteriore da 180 mm. di serie sulla versione 50cc. a liquido e sulla versione 100cc.

X-Fight, un nuovo mondo di potenza ti aspetta.

X-FIGHT
Geneticamente potente.

PEUGEOT Motocycles

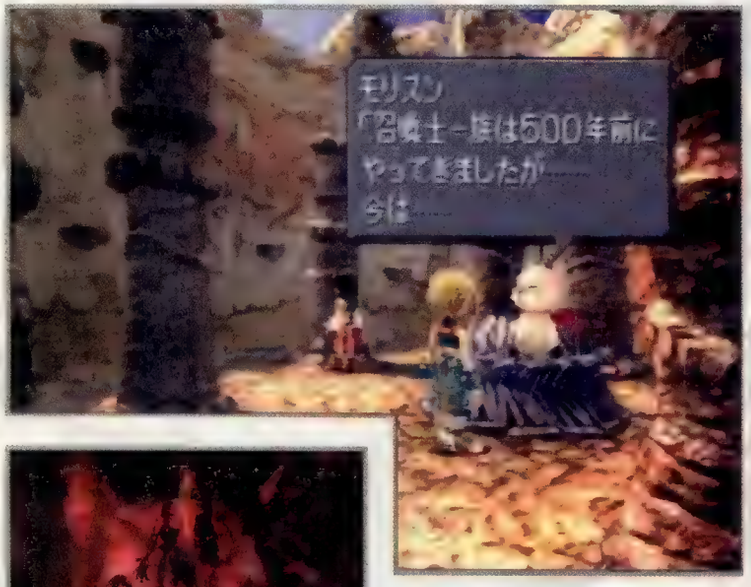
PEUGEOT MOTOCYCLES ITALIA S.P.A. 800-015800 WWW.X-FIGHT.COM INFO@PEUGEOTMOTOCYCLES.IT

PER SCELTA NON PER CASO

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **7 LUGLIO**

FINAL FANTASY IX

Con l'approssimarsi della data di uscita di **Final Fantasy IX**, sono emersi nuovi dettagli circa il gioco di ruolo più atteso dell'anno. Questa volta la nostra attenzione si focalizzerà su sceneggiatura, sistema di combattimento, sottogiochi, colonna sonora ed il motivo alla base dell'anticipazione della data di uscita.



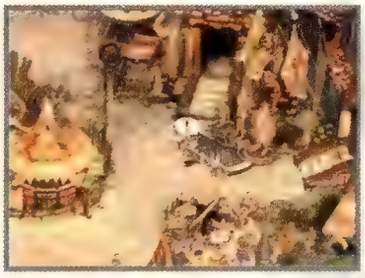
In un mercato videoludico come quello nipponico di recente teatro di una "guerra di licenze" tra software house, può anche capitare che un videogioco si trasformi in un'arma di rappresaglia contro un torto subito. Specialmente se il gioco in questione è il nuovo episodio di una delle saghe più popolari di RPG, **Final Fantasy IX**. Recentemente Squaresoft è diventata l'ultima vittima della politica anti-plagio che Konami sta portando avanti da ormai più di un anno, principalmente nei confronti di Jaleco e Namco. Motivo della disputa è la licenza della Major Baseball League, passata a Konami per scadenza dei termini di contratto prima che Squaresoft terminasse lo sviluppo di **End of Century** (PS2). Nonostante quest'ultima stesse già contrattando con Konami la loro temporanea cessione per consentire l'immediata uscita del suo gioco, la software house nipponica gli ha imposto di rimandarne la distribuzione. Una scelta indubbiamente dettata dalla vicinanza dell'impressionante simulazione di baseball Square con il popolare, ma qualitativamente scarso **Jikkyou Powerful Pro Baseball** konamiano per PS2. Sul piano legale, essendo nel torto, Squaresoft non poteva che scusarsi per aver già iniziato la campagna pubblicitaria del gioco oltre che annunciare il posticipo a data da destinarsi. In campo commerciale però, Square era pienamente consapevole di avere tra le mani un'arma in grado di sconvolgere le strategie di distribuzione Konami in modo da vendicarsi del sopruso subito. Ed ecco che all'improvviso la data di uscita di **Final Fantasy IX** viene anticipata al 7 luglio, il giorno successivo a quello in cui verrà commercializzato il baseball Konami. Dato l'altro prezzo di copertina del primo, è logico pensare che una buona parte dei giapponesi dovranno scegliere se acquistare l'uno o l'altro. Inutile dire chi dei due è il favorito…

Final Fantasy IX è ambientato in un mondo chiamato Gaia, il cui territorio è pacificamente governato da quattro distinte nazioni. La serenità in cui vive il pianeta è però destinata a terminare. La regina di Alexandria inizia improvvisamente a dare segni di squilibrio che la portano ad attaccare senza motivo i villaggi sulla linea di confine con il territorio di Lindblum.

Il leader di questa pacifica nazione, ennesima incarnazione dell'immancabile Cid, decide di organizzare un commando composto da ladri per rapire Garnet Tale, principessa del regno di Alexandria, in modo da avere informazioni precise circa i piani della regina. Una volta raggiunto il proprio bersaglio, il gruppo inviato da Cid, di cui fa parte il ladro Zidane Tribal e l'esperto di arti marziali Salamander Coral, scopre che la principessa è ignara di quanto sta avvenendo ma è anche decisa a collaborare con loro porvi termine. Per questo motivo si allea, assieme alla sua inseparabile guardia del corpo Edward Steiner, con la squadra di Zidane e tenta di fuggire dal regno. Infuriata, la madre scaglia al loro inseguimento un esercito di maghi neri con il compito di catturarli.

Nello scontro viene accidentalmente coinvolto l'apprendista Vivi, l'unico mago nero a non essere sotto il controllo della regina, che decide di allearsi con Zidane e gli altri. A così inizio una lunga avventura che promette decine di ore di gioco ed una profondità estremamente superiore allo scorso episodio della saga.

Uno dei difetti più frequentemente denunciati nei confronti di **Final Fantasy VIII** è la mancanza di trame alterative e sottogiochi che ne determinavano un'eccessiva linearità. Per questo motivo il nono episodio è stato arricchito con svariati elementi secondari in modo da aggiungere spessore al costrutto narrativo. Ritorna il gioco di carte, il cui regolamento ha subito parziali modifiche. Come avveniva in **FF VIII**, sfidando gli appassionati di questo gioco sparsi per il mondo di Gaia è possibile ampliare la propria collezione di carte oltre che ottenere oggetti ed equipaggiamenti. Sono stati inoltre introdotti giochi d'azione simili alla corsa in moto o lo snowboard di **FF VII**. Square, ad esempio, ha trasformato in un sottogioco la scena in computer grafica realizzata per la pubblicità della Coca Cola: il giocatore deve correre sopra i tetti di un villaggio per recuperare un oggetto che gli verrà consegnato alla fine del percorso. Per facilitare l'inserimento di sottotrame ed eventi speciali, Square ha impiegato diversi stratagemmi. Uno di essi è la Mog Net, una sorta di corriere gestito dalla tribù dei Moguli. Nel mondo di **Final Fantasy IX**, questi botoli bianchi sono più diffusi rispetto ai precedenti episodi tanto che troverete una sede della Mog Net in ogni città. Impegnandovi nel trasporto di missive o pacchi per contro dei Moguli potrete ricevere oggetti oppure informazioni importanti. Oltre ai Moguli è stata confermata la presenza

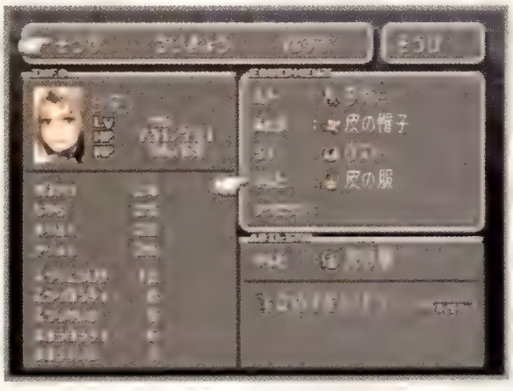


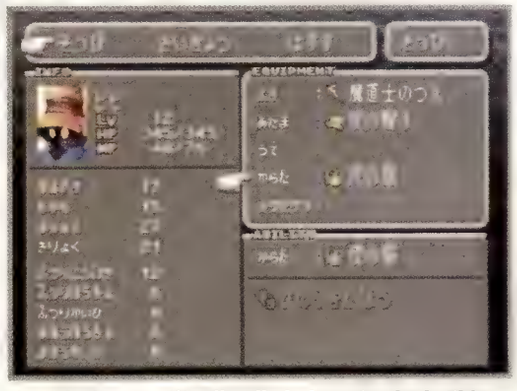
dei Chocobo che, stando ad indiscrezioni, sarà possibile allevare come in **Final Fantasy VII**. Non molto chiaro invece il funzionamento dell'inedito Active Time Events. Dalle poche informazioni fornite sembra che all'ingresso di un centro abitato viene mostrato al giocatore un menù che gli permette di scegliere tra uno o più eventi legati a determinati protagonisti. Questi avvenimenti alternativi avvengono contemporaneamente alle azioni compiute dal resto del gruppo e sono mostrati al giocatore senza dargli la possibilità di influire sulla loro evoluzione. Sebbene alcune indiscrezioni lo abbiano definito simile ai Personal Events di **Star Ocean Second Story**, stando ai dati ufficiali sembra più un sistema di narrazione degli eventi secondari della trama. Nonostante le città abbiano dimensioni ridotte in modo da evitare di disorientare il giocatore, offrono una notevole quantità di elementi di gioco con cui interagire. Durante la fase esplorativa, la presenza di percorsi segreti ed oggetti nascosti è indicata al giocatore con l'apparizione di un punto esclamativo sulla testa del personaggio. Temendo lamentele da parte dei giocatori più esperti, Square ha inoltre nascosto item di particolare importanza la cui presenza non viene segnalata visivamente al giocatore.

Per ciò che concerne i combattimenti, **Final Fantasy IX** conserva il consueto Active Time Battle System. Il numero dei membri della squadra che possono partecipare alla battaglia è salito a quattro similmente a quanto avveniva in **FF IV** e **VI**. Come di consueto è possibile posizionarli su due differenti linee di fronte differenti in modo da proteggere gli elementi del gruppo meno resistenti quali i guaritori ed i maghi. E' stata conservata la presenza delle Limit Break, ora conosciute con il nome di Trance Mode. Quando ad un personaggio viene inflitta una certa quantità di danno entra in uno stato di trance che gli consente di impiegare colpi speciali. Stando ai nuovi dettagli diffusi da Square, sembra che l'assegnazione di abilità e magie sia meno flessibile rispetto agli ultimi due episodi della saga. Dato che la loro assimilazione avviene tramite l'impiego prolungato di armi ed armature, l'obbligo da parte di un personaggio di utilizzare l'equipaggiamento compatibile con la propria classe impedisce al giocatore di assegnare liberamente le abilità. In compenso è possibile scoprire nuove skill fondendo più oggetti tra di loro. In **Final Fantasy IX** le abilità sono divise in Action Ability e Status Ability. Le prime consistono in tecniche di combattimento, magie ed evocazioni di bestie magiche (quali Odin e Bahamut, entrambi confermati) mentre le seconde modificano le caratteristiche fisiche dei personaggi.

Nonostante Squaresoft sia incomprensibilmente restia a mostrare demo del gioco alla stampa, soprattutto occidentale, gli ultimi filmati distribuiti dalla firma nipponica ci hanno permesso di ammirare l'incredibile livello di abilità raggiunto dal team di Sagakuchi. La cura per il dettaglio dimostrata in **Final Fantasy IX** è tale da lasciare a bocca aperta anche il più pignolo dei videogiocatori. Zidane ed il suo gruppo si muovono fluidamente in splendide ambientazioni pre-renderizzate ricche di particolari animati quali bambini che giocano e colombe che volano via al vostro passaggio. Non meno impressionanti i modelli poligonali dei personaggi che presentano numerose parti che si animano seguendo il ritmo dei loro movimenti. Per capire meglio il livello di dettaglio e cura delle animazioni, vi basti sapere che quando acquistate un oggetto vedrete i protagonisti estrarre il denaro dalle loro tasche e consegnarlo direttamente al venditore. Nulla è più lasciato all'immaginazione del giocatore, anche il più piccolo dettaglio è stato rappresentato con dovizia di particolari. Se siete rimasti esaltati dalla complessità strutturale e cromatica degli scenari di **Chrono Cross**, **Final Fantasy IX** vi lascerà completamente estasiati. Una simile grafica non poteva che essere accompagnata da brani della medesima qualità artistica nuovamente affidati a Nobuo Uematsu. Per il nono episodio della saga il compositore giapponese ha realizzato almeno due canzoni interpretate dalla nota cantante nipponica Emiko Shiratori (http://www.infortech.co.jp/es/). Una di esse, il main theme *Melodies of Life*, è stata realizzata sia in giapponese che in inglese. Non è ancora chiaro se quest'ultima sia presente in tutte le versioni del gioco oppure sostituisca quella giapponese nell'edizione occidentale. La versione americana del gioco è stata confermata per il mese di ottobre mentre per quella europea non vi è ancora una data precisa. Square Europe ha comunque confermato la sua localizzazione in italiano. Speriamo di non dover attendere il 2001 per poterci giocare…

Quando gli indicatori di punti AP visualizzati di fianco alle due abilità verranno colmati, Vivi sarà libero di lanciare i due incantesimi elencati anche senza il bastone. (foto a sinistra).
Entrati nel villaggio ci viene data la possibilità di assistere allo shopping di Vivi come Active Time Event. (foto sotto)





Il medesimo vestito di pelle indossato sia da Zidane che da Vivi, permette al primo di utilizzare l'abilità "proteggere le ragazze" mentre al secondo non offre nessun beneficio a parte quello protettivo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **13 SETTEMBRE**

DINO CRISIS 2

Ad un anno dalla commercializzazione di **Dino Crisis**, Shinji Mikami ritorna a minacciare l'equilibrio cardiovascolare dell'utenza PlayStation con una nuova ondata di agghiaccianti creature preistoriche portate in vita dalla ricerca genetica più forsennata e incauta. Dopo aver in parte deluso **Super Console** per l'incapacità di raptor, pterodattili, tyrannosaurus rex e geneticamente affini di infondere il medesimo stato di allerta ed orrore suggerito dagli zombie mugugnanti della serie **Resident Evil**, **Dino Crisis** aggiusta la mira puntando tutto sull'azione e relegando la componente avventuristica e il puzzle solving a ruolo puramente accessorio (i cinici direbbero che è sempre stato così, comunque...). Preparatevi a rivivere con Regina (e non solo...) il nuovo pacchetto di incubi mesozoici confezionato da Capcom col suo consueto sadismo.
Benvenuti in **Dino Crisis 2**.

Lo zoo di Dino Crisis 2 include ben 10 razze di dinosauri (tra vecchie e nuove) tra cui queste affettuose creature marine.

Mentre tutti ne attendevano il seguito per PlayStation2, **Dino Crisis** si fa beffe delle aspettative concedendo il bis all'attuale 32-bit Sony. In un momento in cui tutta l'industria videoludica sembra indaffarata a dirottare progetti PlayStation su PlayStation2 (tra cui la stessa Capcom con il suo **Onimusha**), **Dino Crisis 2** risplende di eccezionalità. Ma non è solo la sua origine in controtendenza a destare interesse. In teoria, il primo **Dino Crisis** avrebbe dovuto differenziarsi dalla serie **Resident Evil** offrendo maggior dinamismo nel gameplay, una maggior frequenza ed intensità di scontri a fuoco con obiettivi multipli e veloci, un'esperienza ludica se non diversa, almeno alternativa.

Difficile sostenere che questi obiettivi siano stati pienamente raggiunti. E le vendite ottenute (al di sotto delle aspettative di Capcom) sembrano confermarlo.

Descritto da Igor Berzi *"un nuovo capitolo della saga di **Resident Evil**"* (cfr. **SPC**62), **Dino Crisis** è parso esattamente questo: un mero spin-off. Per impedire una stagnazione prematura, e conferire alla nuova serie una sua identità precisa, nasce l'idea alla base di **Dino Crisis 2**, presentato ufficialmente durante l'E3 da poco concluso, e in dirittura d'arrivo in Giappone a metà settembre (in US ad ottobre e in Europa poco dopo).

La storia: è passato un anno dagli gli eventi occorsi sull'isola di Ibis. Grazie al lavoro di Regina ed il suo team, il dottor Kirk è ora in cella a riconsiderare il suo operato, e i risultati delle sue ricerche nelle mani dell'esercito. Ah! l'esercito, mai fidarsi di lui. Come da copione standard di *X-Files* i militari decidono di proseguire segretamente le sperimentazioni sulla Terza Energia avviate da Kirk (con esiti nefasti) catapultando nuovamente il presente nel mesozoico (e te pareva). Di conseguenza, il terreno di Edward City, il luogo ove ha sede il quartier generale dell'esercito, riscopre piantagioni che non vedeva da 70 milioni di anni (a patto che all'epoca non fosse sommerso s'intende) nonché il peso delle imponenti creature selvagge che un tempo dominavano la Terra (cielo e mare compresi).

Partono le contromisure. Il governo ordina l'evacuazione immediata della zona militare ed il recupero dei (dannati) risultati delle ricerche (e con essi le premesse per una terza catastrofe ed un terzo episodio del franchise Capcom). Ma è troppo tardi, l'invasione si è radicalizzata. Impossibile provi rimedio, ma… (occhio, qui la storia si fa fin troppo fantascientifica)

Selezionata in virtù delle sue passate esperienze con lucertole altre 3 metri, dentature taglienti e mandibole grosse come rimorchi, Regina viene incaricata di (er…ecco che arriva) viaggiare indietro nel tempo per impedire la catastrofe. Equipaggiati con armi speciali anti-dinosauro, Regina e il suo gruppo squarciano il continuum spazio-temporale a bordo di un congegno sperimentale (si, insomma, la macchina del tempo) piombando in una missione che nessuno poteva immaginare. A parte forse Regina stessa…

Indietro nel tempo quindi, ed in una marea di guai. Nella fattispecie dinosauri, appartenenti a dieci specie diverse - ognuna caratterizzata da differenti livelli di IA e abilità propri - e presenti in ogni dove, anche sott'acqua, ambiente in cui il giocatore avrà modo di immergersi indossando una particolare tuta.

Ogni creatura uccisa assegna dei punti impiegabili per l'acquisto di armi, munizioni e medikit. In questo caso Dylan dovrà far fuori un discreto numero di dinosauri prima di mettere le mani su queste bellezze.

A differenza del primo episodio, in questo Regina potrà impugnare due armi contemporaneamente in modo da raddoppiare la potenza di fuoco ove fosse necessario. Un facoltà decisamente preziosa se si considera che il numero di dinosauri presenti a video può arrivare fino a cinque. Merito di un'ulteriore ottimizzazione del già pregevole motore grafico del prequel. E ancora. Un nuovo sistema di auto-puntamento permette di mirare al di sopra o al di sotto del piano di gioco (ad esempio su un gruppo di raptor pascolanti sotto un ponte) permettendo di liberarsi degli indesiderati da una posizione relativamente sicura. In un clima di terrore urlato piuttosto che di muta suspance, **Dino Crisis 2** dispiega il suo scenario attraverso una serie congiunta di mini-missioni action-oriented in cui il giocatore è chiamato ad assolvere compiti urgenti e specifici, ad esempio difendere i membri in pericolo del proprio party oppure inseguire un dinosauro in fuga per recuperare una chiave da lui rubata (uh? Stai a vedere che stavolta i dinosauri sono intelligenti come gli squali di *Blu Profondo*...).

Dino Crisis 2 non nasconde, quindi, il suo sbilanciamento verso un gameplay blastatorio (più marcato rispetto al prequel) sacrificando la componente esplorativa/enigmistica sull'altare di una maggior frenesia dell'azione. Ne è ulteriore conferma la presenza di un inedito sistema di acquisizione di armi, munizioni e medikit basato sul punteggio ottenuto durante il gioco piuttosto che sull'esame di bauli e armadietti. Un indicatore posto nella parte in alto a destra dello schermo tiene traccia del punteggio raggiunto aggiornandolo ad ogni dinosauro ucciso. In questo modo, Mikami conta di ottenere almeno due risultati: a) concentrare tutta l'attenzione del giocatore sui combattimenti e b) scoraggiare l'evasione dagli scontri (niente uccisioni, niente punti, niente armi).

Se nel primo episodio Regina faceva parte di un gruppo di tre unità (sarebbero state quattro se uno di loro non si fosse paracadutato nella zona sbagliata all'inizio dell'avventura), in **Dino Crisis 2** è accompagnata solo dal collega agente speciale Dylan. Al di là delle evidenti semplificazioni che ciò comporta in termini di sceneggiatura relazionale, la scelta di introdurre una coppia trova una validissima nonché graditissima giustificazione. Il giocatore può infatti selezionare l'uno o l'altro in base alle loro caratteristiche (agile e volece Regina, lento, ma forte Dylan). Certo non è una novità nel genere dei survival horror, ma lo è per **Dino Crisis**.

Capcom non approfondisce le implicazioni derivanti dall'introduzione di un secondo protagonista (trame differenti? Co-partecipazione all'avventura?), sebbene sia probabile che non ve ne siano affatto data la natura del gioco.

Con **Dino Crisis 2** Capcom spera di ottenere il successo sfiorato dal prequel (e l'imminenza del lungometraggio disneiano *Dinosaurs* potrebbe agevolarla in questo), anzi ne è così fiduciosa che ha già annunciato la distribuzione di un milione di copie in US e altre 600.000 in Giappone. Riuscirà a venderle tutte? In parte dipenderà dalla qualità del prodotto su cui **Super Console** avrà modo di esprimersi quanto prima.

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

BUONE VACANZE
A TUTTI
...A SETTEMBRE!!!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA** SVILUPPATORE **DREAMWORKS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE 2000**

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Dopo un paio di produzioni qualitativamente discutibili, Dreamworks Interactive sembra aver trovato nello sparatutto in prima persona la sua gallina dalle uova d'oro. E' infatti trascorso appena un anno dall'uscita di **MoH** e già è pronto il seguito. Stiamo forse assistendo alla nascita dell'ennesimo franchise?

Dopo il sorprendente successo di **Medal of Honor**, uscito alla fine dell'anno scorso, premiato dalla critica (86% su **SC**69) e dal pubblico per la sua originalità e profondità di gioco, Electronic Arts e Dreamworks Interactive (autori, tra l'altro, dei pessimi **The Lost World** e **Jurassic Park: Warpath**) sono pronti a costruirci sopra una serie inaugurandola con questo **Medal of Honor Underground**, sparatutto in soggettiva ambientato nell'Europa sconvolta dalla Seconda Guerra Mondiale e, per inciso, prima degli eventi occorsi nel prequel.

Il giocatore veste i panni di Manon, giovane donna iscritta nelle fila della resistenza francese per contrastare l'invasione nazista in terra gallica (nonché colei che passò notizie top secret agli alleati nel precedente **MOH**). Senza più un tetto sotto cui dormire ed una patria libera in cui vivere, Manon decide di darsi da fare e di intraprendere un'avventura che la porterà a conoscere gli alti vertici delle forze alleate e a partecipare con loro ai preparativi per lo sbarco in Normandia.

Medal of Honor Underground pianta il suo quartier generale nelle fondamenta di un panificio abbandonato. Da lì il giocatore verrà assegnato a 7 missioni (per un totale di 22 livelli individuali) dagli obiettivi molteplici, ambientate in Francia, Nord Africa, Grecia, Italia e Germania con un'ultima missione ambientata a Parigi, durante la battaglia per la liberazione dall'occupazione tedesca.

Il qualità di seguito, **Medal of Honor Underground** non promette stravolgimenti alla meccanica di gioco, bensì migliorie ed implementazioni che arricchiscano il gameplay già apprezzato nel prequel. Sono quindi previste nuove armi (fra cui una balestra) e nuovi ambienti, nuovi veicoli nemici come carri armati e motociclette, ma soprattutto un algoritmo di intelligenza artificiale ancor più sofisticato. Su quest'ultimo nasce l'idea di includere un alleato virtuale interamente governato dalla CPU che Manon potrà impiegare come rinforzo in battaglia nonché per svolgere compiti per lei impossibili come scassinare casseforti e quant'altro. Un'implementazione che rimanda all'ottimo **Half-Life Opposing Force** per PC e che pertanto lascia bene sperare.

Fra i tanti aspetti apprezzati in **MOH** figura senz'altro la possibilità di indossare la divisa di un ufficiale tedesco per nascondere la propria identità. Questa facoltà è stata amplificata nel seguito tant'è che Manon potrà camuffarsi da autista di ambulanza o indossare gli abiti di un insospettabile panettiere per intrufolarsi fra le linee nemiche senza destare l'ostilità delle guardie naziste.

L'elevato livello di interazione con i fondali già apprezzato nel primo **Medal Of Honor**, è nel seguito riproposto ed implementato con la possibilità, fra le tante cose, di demolire intere balconate a colpi di bazooka e bombe a mano. A giudicare dal breve periodo di sviluppo, infine, il motore grafico di **MOH Underground** non dovrebbe offrire grosse migliorie, il che non rappresenta necessariamente un male visto che la frenesia dell'azione concede al giocatore poco tempo per analizzare i fondali.

Previsto per la fine dell'anno, **MOH Undergound** appare quindi indicato (come è giusto che sia) per chi ha giocato ed apprezzato il prequel. Ciononostante la presenza di un protagonista femminile lascia intendere la volontà di allargare il bacino d'utenza al di là della cerchia di appassionati.

A differenza del primo MOH, Undergound offre anche livelli ambientati all'aperto.

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici,
fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori:
imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo!
Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici;
ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia
e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC
L' Adunanza

BASE

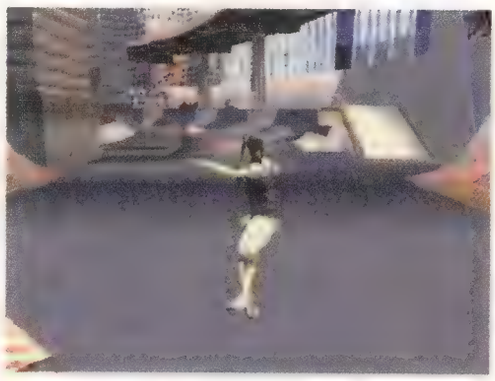
Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy

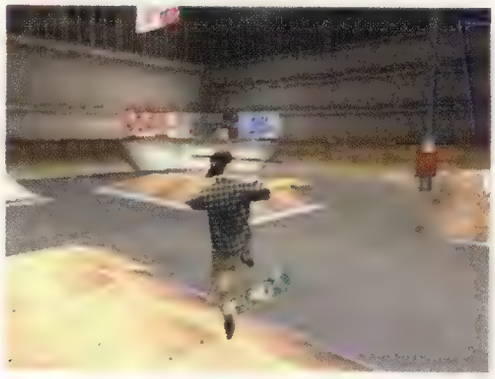
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **SHABA GAMES** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **2 ALTERNATI** DATA DI USCITA **23 AGOSTO**

GRIND SESSION

Somiglia a **Tony Hawk's Skateboarding** e si gioca come **Tony Hawk's Skateboarding**, ma non è **Tony Hawk's Skateboarding**. Signore e signori... **Grind Session**!

L'indicatore colorato che si intravede al centro dello schermo indica l'equilibrio dell'atleta... occhio!



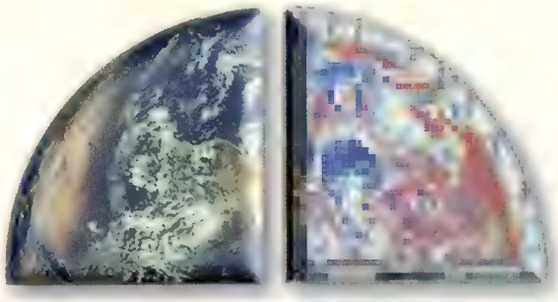


Quella dei videogiochi dedicati allo skateboard è ormai divenuta una moda a tutti gli effetti, alla quale numerose software house hanno ceduto già da diverso tempo: non bisognerebbe meravigliarsi, quindi, dell'imminente uscita dell'ennesimo titolo di questo tipo, se non fosse che alle spalle di **Grind Session** c'è addirittura Sony. Nel portare il suo assalto a **Tony Hawk's Skateboarding** (tuttora inavvicinabile dai pretendenti al trono) la divisione statunitense di Sony ha scelto una strada diversa da quella percorsa dal resto della concorrenza, preferendo l'imitazione alla diversificazione. **Grind Session** è infatti estremamente simile al gioco di Activision e ne replica parecchie caratteristiche, alle quali gli sviluppatori di Shaba Games (ex-membri di Crystal Dynamics reduci dalla programmazione dei due **Pandemonium** per PlayStation) hanno comunque aggiunto alcune innovazioni di un certo rilievo. La prima, nonché la più appariscente, è la visuale in prima persona che, una volta attivata, permette di dare un'occhiata all'ambiente circostante: un'apparente frivolezza che acquista tutt'altro spessore nel momento in cui ci si rende conto che la visuale in questione serve ad individuare le Tech Lines, ovvero le zone speciali dei percorsi studiate appositamente per l'esecuzione di lunghe e complesse evoluzioni acrobatiche. L'introduzione delle Tech Lines è con tutta probabilità una delle mosse più brillanti di Shaba Games, dato che questo espediente giova moltissimo all'impianto di gioco e ne incrementa la longevità grazie alla perfidia con cui sono state studiate le Tech Lines dei livelli più avanzati. Per il resto, **Grind Session** ripropone tutti i capisaldi di **THS**, a partire dalle arene grandi, ben strutturate e piene zeppe di spunti per le acrobazie; praticamente tutti gli elementi che compongono gli scenari, inclusi eventuali veicoli e oggetti secondari, possono essere utilizzati in qualche modo, magari per accedere alle aree nascoste (il cui raggiungimento richiede solitamente salti molto alti e rischiosi). Il track design, ad ogni modo, è perfettamente in grado di uscire dall'ombra di **THS** e risulta sempre gradevole e ispirato, a dispetto della presenza di alcuni oggetti da eliminare e di diversi obiettivi da centrare per ognuna delle ambientazioni, entrambi ripresi di sana pianta dal gioco di Neversoft. **Grind Session** strizza l'occhio a quest'ultimo anche per quanto riguarda il sistema di controllo, decisamente simile a quello di **THS** e ugualmente rapido e preciso nella risposta ai comandi (e questi sono senza dubbio meriti non demeriti di Shaba Games). Tra le modalità di gioco implementate dagli sviluppatori la più importante è quella denominata Tournament, modellata, anche in questo caso, sullo stile dell'equivalente sezione di **THS**, e imperniata sull'acquisizione dei punti necessari per lo sbloccaggio di arene, trick aggiuntivi, bonus specifici per ciascuno degli skater (foto, tavole e così via) ed altro ancora. La possibilità di creare il proprio personaggio, la presenza di un elevatissimo numero di acrobazie da combinare e il ricorso agli immancabili atleti professionisti e ad alcune locazioni realmente esistenti completano la lista delle caratteristiche enfatizzate da Sony. La sezione tecnica sfoggia texture in gran quantità, colori assai brillanti, personaggi animati e modellati con evidente competenza, un frame rate sostenuto e un set di effetti sonori adeguati; è invece ancora assente la colonna sonora, presumibilmente composta nella versione definitiva dai soliti (rumorosi) brani rock. Ciò che lascia leggermente interdetti, all'attuale stadio dello sviluppo, è la fastidiosa imprecisione della telecamera virtuale che, pur risultando quasi impeccabile per la maggior parte del tempo, tende a cadere in madornali sviste, talvolta talmente pesanti da mettere in difficoltà il giocatore. Gli atleti, inoltre, sembrano spesso e volentieri "applicati" sui fondali piuttosto che "dentro" i medesimi, soprattutto nel corso delle animazioni relative alle cadute. Sperare nella correzione di questi difetti, alla luce del poco tempo rimasto prima dell'uscita del gioco nei negozi, appare quantomeno utopistico, ma ciò non toglie che **Grind Session** sia un prodotto estremamente interessante, da tenere d'occhio indipendentemente dall'interesse che si nutre per lo skateboard e dalla palese somiglianza con **THS**.

Scivolare sull'ala di un aereo appeso al soffitto? Anche questo è possibile in Grind Session...

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino** !!!
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

GRAFICA: *Main Street* - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2 JAP

TEKKEN TAG TOURNAMENT	TEL.
RIDGE RACER V	TEL.
STREET FIGHTER EX 3	TEL.
FIFA 2001	TEL.
DEAD OR ALIVE 2	TEL.
ARMORED CORE 2	TEL.
KESSEN	TEL.
DRIVIN EMOTION TYPE-S	TEL.
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	TEL.
EX BILLIARDS	TEL.
GRAN TURISMO 2000	TEL.
GP 500	TEL.
ONIMUSHA: DEMON WARRIOR	TEL.
SQUARE BASEBALL	TEL.
GOLF PARADISE	TEL.

DREAMCAST PAL

4 WHEEL THUNDER	99000
AERO WINGS	89000
BUST A MOVE 4	89000
CRAZY TAXI	99000
DEAD OR ALIVE 2	99000
DISNEY WORLD RACING	99000
DYNAMITE COP	59000
FORMULA 1 WORLD GRANDPRIX	59000
GAUNTLED LEGEND	99000
JOJO ADVENTURE	99000
MARVEL VS CAPCOM	89000
MARVEL VS CAPCOM 2	99000
MDK 2	99000
NOMAD SOUL	99000
PEN PEN	59000
PLASMA SWORD	99000
RAYMAN	99000
RED DOG	79000
RENEGADE RACERS	99000
RESIDENT EVIL 2	99000
RESIDENT EVIL: CODE VERONOCA	99000
SEGA GT	99000
SEGA RALLY 2	89000
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000	59000
SONIC	79000
SOUL CALIBUR	99000
SOUL FIGHTER	89000
SOUL REAVER	99000
SPIRIT OF SPEED	99000
STREET FIGHTER W IMPACT	99000
SUPERCROSS 2000	99000
SWORD OF BERSERK	99000
TOMB RAIDER 4	99000
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	99000
TOY COMMANDER	59000
TOY STORY 2	99000
UEFA STRIKER	59000
V-RALLY 2	99000
WF ATTITUDE	59000
ZOMBI REVENGE	99000

PLAYSTATION PAL

A SANGUE FREDDO	89000
ALUNDRA 2	95000
BASS LANDING + CONTROLLER	149000
BEATMANIA + CONTROLLER	129000
COLIN MC RAE 2	99000
DESTRUCTION DERBY RAW	79000
DISNEY WORLD RACING	95000
DRAGON VALOR	59000
EURO 2000	89000
F1 RACING CHAMPIONSHIP	59000
FORMULA 1 2000	95000
FRONT MISSION 3	95000
GALERIANS	99000
GRUDGE WARRIOR	29000
JACKIE CHAN STUNTMASTER	59000
LEGEND OF LEGAIA	59000
MARTIAN GOTHIC	29000
MASK OF ZORRO	95000
MEDAL OF HONOR	89000
MEDIEVIL 2	59000
MILLE MIGLIA	95000
NIGHTMARE CREATURES 2	95000
RALLY MASTER	79000
REEL FISHING 2	95000
RESIDENT EVIL 3	95000
RONALDO V-FOOTBALL	89000
SILENT BOMBER	95000
SILENT HILL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS 2	95000
SUIKODEN 2	95000
SUPERCROSS 2000	95000
SYPHON FILTER 2	79000
TOMBI 2	59000
VAGRANT STORY	95000
VANDAL HEARTS 2	95000
V-RALLY 2 PLAT.	49000
VS	49000
WARGAMES	59000
WARHAMMER	69000
WARPATH JURASSIK PARK	49000
WARZONE 2100	69000
WCW NWO THUNDER USA	49000
WILD ARMS	49000
WIP3OUT	79000
WIPE OUT SPECIAL EDITION	59000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	49000
WORMS PINBALL	59000
XENA	49000
XEVIOUS 3D	49000
X-GAMES PROBOARDERS	59000
ZERO DIVIDE 2	49000

PLAYSTATION JAP

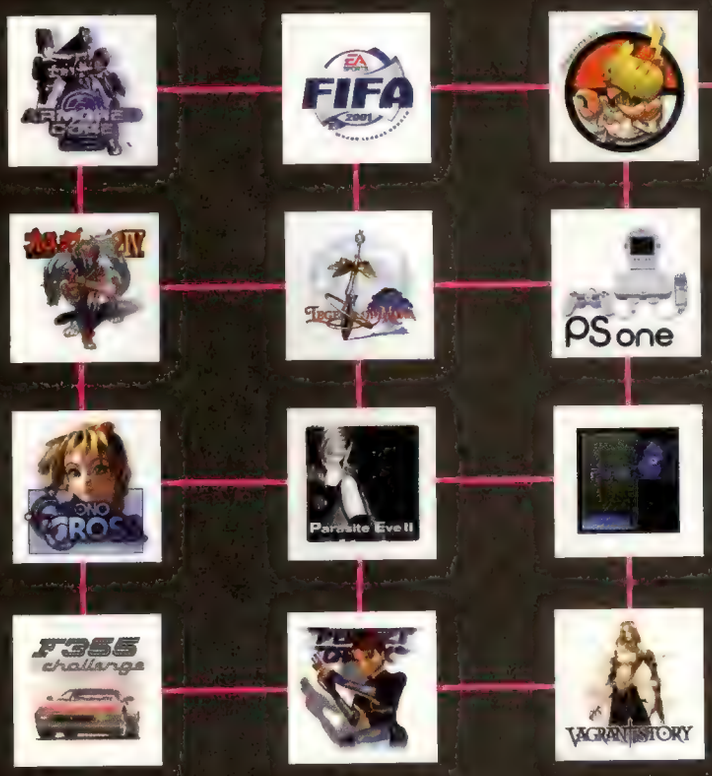
DEVILMAN	TEL.
J.LEAGUE WINNIN ELEVEN 2000	TEL.
MACROSS PLUS GAME EDITION	TEL.
METAL SLUG X	TEL.
PATLABOR THE GAME	TEL.
SUPER ROBOT WAR ALPHA	TEL.

PLAYSTATION USA

007 WORLD IS NOT ENOUGH	129000
BLADE	129000
BREATH OF FIRE IV	129000
CHRONO CROSS	129000
COUNTDOWN VAMPIRES	129000
DAIKATANA	129000
DIGIMON WORLD	129000
KOUDELKA	129000
LEGEND OF DRAGOON	139000
LEGEND OF MANA	129000
SUPERMAN	129000
THREADS OF FATE	129000
VANGUARD BANDITS	129000
VANISHING POINT	129000

NINTENDO 64 PAL

007 WORLD IS NOT ENOUGH	119000
BANJIO TOOIE	TEL.
BATMAN BEYOND	TEL.
BUG' LIFE	99000
DAIKATANA	109000
HEY YOU, PIKACHU !	TEL.
INDIANA JONES THE INFERNAL MACH	TEL.
INT. SUPER STAR SOCCER 2000	119000
LEG. OF ZELDA :MAJORA'S MASK	TEL.
MARIO GOLF	109000
MARIO TENNIS	TEL.
OPERATION WINBACK	119000
PERFECT DARK	TEL.
POKEMON STADIUM	169000
RESIDENT EVIL 2	129000
ROADSTER	89000
STARCRAFT 64	119000
TARZAN	119000
TUROK 3	119000
WORLD DRIVER CHAMPION	99000



NUMEROSE OFFERTE A PARTIRE DA L. 19.000 PER TUTTE LE CONSOLE

FINO A ESAURIMENTO SCORTE

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

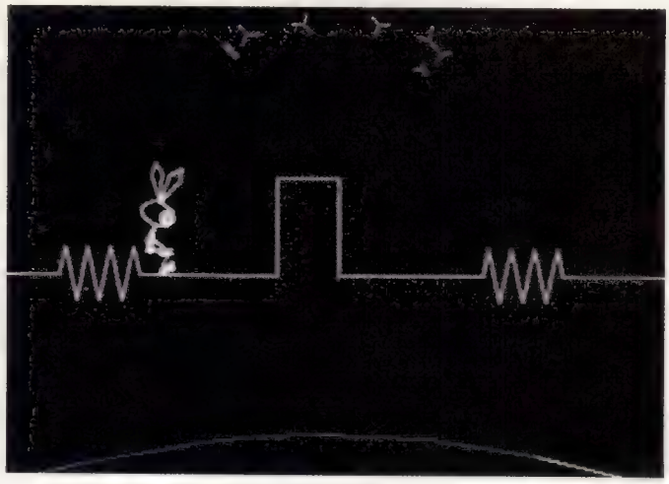
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

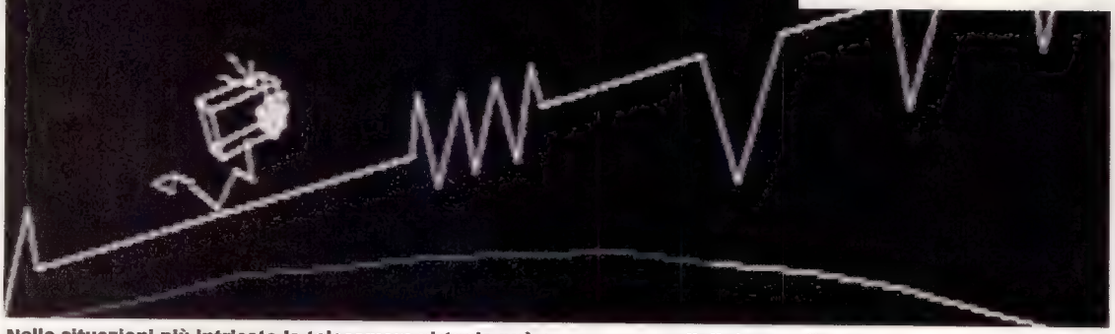
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **NANAON-SHA** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **2 AGOSTO**

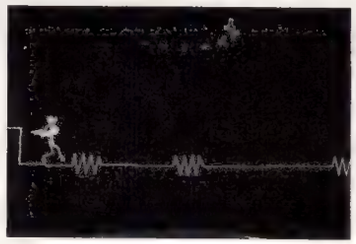
VIB-RIBBON

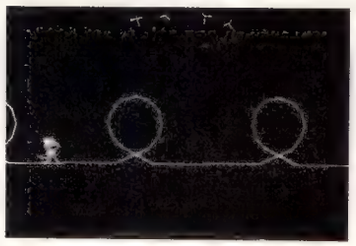
La grafica non è tutto in un videogioco: un'affermazione ripetuta sin troppo spesso, che dimostra finalmente il suo vero valore con questo particolarissimo titolo decisamente giapponese.





Nelle situazioni più intricate la telecamera virtuale può assumere angoli di ripresa di questo tipo.





Il tutorial viene coadiuvato dai buffissimi "vocalizzi esplicativi" di Vibri: un vero spasso...

I giochi più strani e originali del mondo vengono dal Giappone, questo è un dato di fatto, e i giochi più bizzarri del Giappone nascono dalla mente di Masaya Matsuura. E anche questo è un dato di fatto. Del resto, sarebbe impossibile non riconoscere la genialità e la voglia di andare controcorrente di Matsuura, già responsabile della nascita di **PaRappa the Rapper** e **UmJammer Lammy** ed ora pronto a conquistare definitivamente l'Europa con **Vib-Ribbon**, inspiegabilmente "scartato" (almeno per il momento) dalla divisione statunitense di Sony a dispetto dell'entusiasmo dimostrato dalla stampa d'oltreoceano. Ma torniamo a noi: il protagonista di **Vib-Ribbon** è il simpatico coniglio filiforme Vibri, perennemente impegnato a camminare lungo un nastro senza fine (ovvero il "vib-ribbon" che dà il nome al gioco) continuamente soggetto a mutazioni e deformazioni. Tali variazioni nella morfologia del nastro possono essere di quattro tipi (muri, buche, onde e rampe circolari) e dipendono strettamente dalla musica che accompagna le passeggiate di Vibri, le cui caratteristiche sonore determinano l'entità e il numero dei tratti di nastro dissestati. Ciascuno degli ostacoli, il cui superamento richiede la pressione di uno dei quattro tasti principali del controller, è posizionato sul terreno di gioco in base al tempo del brano musicale riprodotto dal lettore CD di PlayStation, ma non è tutto: all'aumentare del ritmo e della complessità della musica, i quattro impedimenti di base possono combinarsi tra loro per dare vita a forme più complesse, che richiedono ovviamente la pressione contemporanea dei due pulsanti associati alle singole parti che compongono il nuovo ostacolo. Facile, vero? Beh, aspettate a dirlo, perché le capacità di Vibri non si limitano al calpestamento del nastro, ma prevedono anche l'evoluzione in un essere superiore dotato di ali e corona. Per migliorare la propria posizione sulla scala evolutiva, però, Vibri deve necessariamente superare in sequenza un determinato numero di ostacoli senza commettere alcun errore e senza dimenticare l'inevitabile rovescio della medaglia; mettendo troppo spesso il piede in fallo, infatti, Vibri è destinato a regredire e ad assumere parvenze sempre più sgradevoli (una rana e una specie di verme) per poi morire, con l'ulteriore complicazione costituita dal consistente tremolio del nastro che preannuncia la devoluzione. Il tutto è spaventosamente semplice e immediato, ma non banale: i controlli necessitano di un minimo di pratica per essere pienamente assimilati, la concentrazione richiesta è notevole e il tempismo nella pressione dei tasti deve essere perfetto. Aiuta in quest'ultimo caso la grafica decisamente atipica nella sua semplicità ed estremamente funzionale e pratica, simile nel suo aspetto lineare e praticamente monocromatico a quella dei vecchi coin-op basati sugli schermi a vettori. L'audio, da parte sua, può contare su sei brani molto accattivanti (eseguiti dal gruppo nipponico Laugh and Beats con l'appoggio della voce di Yoko Fujita) e sull'intera collezione discografica degli acquirenti, visto che inserendo un CD nel lettore, il codice di **Vib-Ribbon** si affretta a suonarlo e a sfruttarne le specifiche peculiarità per dare vita ad un'infinità di livelli diversi: questa "semplice" trovata permette al gioco di Matsuura di diventare virtualmente eterno, oltre che affascinante e perfetto per le serate con gli amici. Il debutto europeo di **Vib-Ribbon** è ormai imminente (anche se al momento, purtroppo, soltanto il comodo tutorial è stato tradotto dal giapponese), per cui consigliamo agli amanti della semplicità e del divertimento puro di iniziare a contare i giorni che li separano dall'uscita di questo trionfo della creatività e dalla relativa, puntuale recensione su **Super Console**.

HAI ABBASTANZA FEGATO
PER MANGIARTI UN GELATO COSÌ
TWISTER MINI
TWISTER MINI
8
Otto Twister Mini
stanno per travolgerti con
un morbido gelato alla vaniglia
avvolto a un fresco ghiacciolo
al gusto di fragola o cacao magro.
Ce la farai a farli fuori tutti da solo?
TWISTER MINI
Algida

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **FOX INTERACTIVE** SVILUPPATORE **ARGONAUT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

ALIEN RESURRECTION

Sono trascorsi quasi tre anni dall'ultimo episodio della saga cinematografica di *Alien*, eppure Fox Interactive insiste. **Alien Resurrection** arriverà su PlayStation a settembre dopo essere stato sottoposto ad un poderoso restyling strutturale.

La possibilità di impugnare due armi contemporaneamente è ormai un classico del genere.

È dal 1998 che **Alien Resurrection** compare e scompare periodicamente dalle prime pagine delle riviste specializzate senza mai approdare ad una commercializzazione finale. Questa volta però pare che Fox Interactive ed Argonaut abbiano imbroccato la strada giusta rilasciando informazioni e immagini su ciò che i consumatori potranno trovare sugli scaffali dei negozi a partire da settembre. Nel corso del suo sviluppo biennale **Alien Resurrection** ha mutato aspetto tre volte: nel 1998 compare come uno sparatutto in terza persona dall'inquadratura laterale graficamente mediocre. Nel 1999 muta aspetto, in meglio, ammiccando in direzione di **Dino Crisis**. Oggi, **Alien Resurrection** è un classico, riconoscibilissimo, allettantissimo sparatutto in prima persona (e buona notte).

Considerata l'efficacia con cui **Alien Vs Predator** (PC) è riuscito a trasmettere la claustrofobia e l'angoscia esperite nella serie cinematografica inaugurata da Ridley Scott, sembra che Fox abbia deciso di disfarsi della visuale in terza persona, per mostrare l'azione direttamente attraverso gli occhi del giocatore.

Ispirato al film omonimo del 1998 (per inciso, maldestra conclusione di una serie che non aveva più niente da dire dopo *Aliens* di James Cameron), **Alien Resurrection** offre la possibilità di scegliere quale dei quattro personaggi disponibili mandare nell'inferno alieno sotto nostro comando. Ognuno di loro (e sono Call, Di Stephano, Christie e, ovviamente, l'alieno-donna Ripley) si distingue per attributi ed armamentario specifici (Christie, ad esempio, è equipaggiata con una coppia di pistole "da polso") ed avanzerà lungo scenografie e atmosfere che rimandano al film, alla nave di ricerca Auriga e alle imprudenti clonazioni condotte nei suoi laboratori.

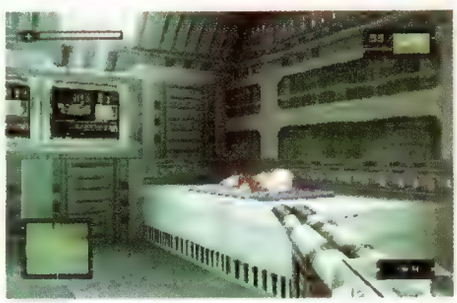
Un sistema di caricamento continuativo da CD-ROM assicura ambienti immensi esplorabili liberamente fra oscuri corridoi, cunicoli claustrofobici, stanze decisamente "disordinate" e aree sottomarine (ricordate il film?). Il sistema di loading in tempo reale promette una discreta varietà di texture ed ovviamente nemici.

Fucile a impulsi, ad elettricità, lanciafiamme, lancia granate, lancia missili, pistola laser e l'immancabile fucile a pompa costituiscono l'attrezzatura bellica offerta in **Alien Resurrection** in ottemperanza alla consuetudine vigente nel genere di appartenenza. Da notare la facoltà di impugnare due pistole contemporaneamente (ormai standard anche questa). A differenza dei più radicali FPS, però, **Alien Resurrection** concede un po' di spazio all'elucubrazione inserendo nel contesto ludico/blastatorio pause di riflessione tese alla soluzione di puzzle ed enigmi di vario genere nonché alla pianificazione di strategie di attacco più efficaci di quelle adottate di solito (avanza e spara, avanza e spara o, per dirla con lo Shinji evangeliano "puntare, fuoco, puntare, fuoco"). Anche perché difficilmente gli alieni si con-

Grazie alla visuale in prima persona, Alien Resurrection conta di veicolare il medesimo feeling della pellicola cinematografica e, più in generale, il terrore di trovarsi faccia a faccia col bavoso nemico.

cederanno al mirino della sputafuoco. Spesso infatti tenderanno ad attaccare in gruppo, da più parti, compresi pareti e soffitti, comunicando fra loro telepaticamente per elaborare letali strategie di accerchiamento. L'atmosfera di tensione e agghiacciante conflittualità con una razza evoluta e potente, acquista vigore grazie ad una serie di campionamenti sonori realizzati dal medesimo gruppo autore delle sonorità del film. Al di là dell'ansiogeno battito emesso dal rilevatore di movimento (se mancasse quello verrebbe meno la metà dell'atmosfera), le orecchie del videogiocatore avranno modo di accogliere - eventualmente anche in Dolby Surround - laceranti esplosioni e feroci grida aliene immergendo l'utente in un'esperienza audiovisiva tanto appagante quanto raccapricciante.

Il motore grafico nuovo di pacca realizzato da Argonaut (storica software house inglese da tempo dedicata alla progettazione di engine poligonali oltre che di software ludico) promette scintille con routine di illuminazione in tempo reale, effetti speciali assortiti ed un elevato livello di interazione con i fondali (secondo Fox sia chiaro). Le foto parlano da sole. Dopo l'eccellente conversione di **Quake II** ad opera di Activision, gli sparatutto in prima persona hanno dimostrato di poter approdare su PlayStation senza traumi. **Alien Resurrection**, in qualità di titolo esclusivamente PlayStation, non potrà non essere sottoposto al confronto del caso. Recensione sul prossimo numero (salvo ennesimo posticipo).



NON C'È DUE SENZA TRE

Alien Resurrection v.1.0
Anno 1998: il progetto Argonaut nasce come action-game poligonale strutturalmente bidimensionale. La grafica non promette nulla di buono.

Alien Resurrection v.2.0
Anno 1999: Dopo la commercializzazione di **Dino Crisis**, **Alien Resurrection** scopre un nuovo look. Argonaut segue il percorso inaugurato da **Resident Evil** per poi smarrirsi... e ricredersi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SPORTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4**

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

La giocabilità è sempre la solita della saga, ma con l'esordio di **FIFA** su PS2 Electronic Arts pare averci riservato delle inaspettate sorprese...

di igor**berzi**

La facilità con cui in FIFA SWC si realizzano gol in sforbiciata volante o con azioni in solitaria partendo da centrocampo, la dice lunga sulla qualità della componente simulativa del titolo.

Lo sfruttamento del nome FIFA costituisce probabilmente uno dei più riusciti franchise della storia dei videogames: utilizzando il marchio ufficiale del più importante ente calcistico mondiale, Electronic Arts è in pratica riuscita, negli ultimi anni, a proporre stagione dopo stagione, una pletora di update, nuove versioni, special edition e via dicendo, di quello che, a livello di giocabilità, essenzialmente rimaneva sempre lo stesso mediocre titolo. I vari capitoli della saga **FIFA** infatti, si sono sempre distinti, da una parte per l'eccellente e completissima presentazione della fase di contorno all'evento vero e proprio (database delle squadre sempre aggiornatissimi, FMV altamente spettacolari, opzioni di gioco praticamente infinite), dall'altra per la semplicistica e quasi sempre deludente realizzazione della parte giocata (elemento a dir poco fondamentale in un titolo sportivo). Alla luce di tutto ciò non nascondiamo quindi di aver accolto con un certo scetticismo la notizia dell'esordio di **FIFA** su PlayStation2. Be', che ci crediate o no, EA pare essere riuscita dove finora avevano fallito fior fiori di programmatori di case come Namco e Square. Se ancora nutrivate qualche dubbio sulle reali potenzialità "tecniche" della nuova console Sony, andate dal vostro negoziante import di fiducia e chiedetegli di farvi dare un'occhiata al nuovo **FIFA Soccer World Championship**. Completata la visione, quando avrete raccolto la mascella che vi sarà nel frattempo sicuramente caduta a terra, potrete tornare a casa a leggervi il resto di questa recensione...

Rispettando in pieno la tradizione dei titoli EA Sports, il gioco si apre con FMV assai spettacolare e dal ritmo a dir poco incalzante che vi introdurrà alla prima delle schermate contenenti i menu di selezione. Sulle note di un sempre ottimo accompagnamento musicale (in questo nuovo episodio di **FIFA** la parte del leone viene fatta nientemeno che dal mitico Jamiroquai) l'utente viene quindi invitato ad esplorare una vera e propria pletora di opzioni messe a disposizione. Le possibilità di customizzazione del gioco sono praticamente infinite, sia per quanto riguarda la creazione di manifestazioni ex novo o la personalizzazione di eventi già esistenti (tornei, coppe, amichevoli: è addirittura possibile disputare un campionato mondiale con atleti rigorosamente under 23), che per quanto riguarda la variazione delle caratteristiche delle squadre o di qualsiasi altro elemento modificabile contenuto all'interno del pacchetto ludico (campi di gioco, situazioni meteo, abilità degli atleti, regolamenti, e così via). Il database dei team a disposizione è di una vastità impressionante: in **FIFA SWC**, oltre alle rappresentative nazionali di praticamente tutti i paesi del mondo, sono presenti centinaia di squadre di club dotate di rose decisamente aggiornate e precise (nel caso di trasferimenti dell'ultima ora o di imprevedibili avvenimenti di calcio mercato è in ogni caso prevista la possibilità di muovere a propria discrezione i giocatori da un team all'altro). L'unico grosso problema di questa versione di **FIFA SWC** (problema che ovviamente scomparirà al momento della localizzazione occidentale del titolo) è che, essendo stata prodotta per il mercato giapponese, non presenta alcuna scritta o didascalia che non sia in caratteri kanji, katakana o hiragana. La questione è molto meno marginale di quanto possa sembrare poiché orientarsi tra le decine di menu illeggibili presenti all'interno del gioco non è per niente facile. Considerando che anche i nomi delle squadre di club sono indicati esclusivamente con degli ideogrammi, capirete quanto possa diventare problematico anche solo riuscire ad effettuare un'amichevole, ad esempio, tra Milan e Real Madrid: in pratica, a meno che non conosciate il giapponese, vi toccherà selezionare casualmente delle squadre del campionato italiano e spagnolo, finché non riuscirete ad iniziare una partita con visualizzati sullo schermo i team giusti.

Una volta scesi in campo, la prima cosa che vi colpirà sarà l'incredibile qualità della realizzazione tecnica del gioco. Confesso che, avendo ormai fatto il callo al non proprio eccezionale livello tecnico che ha sempre caratterizzato la saga **FIFA** su PlayStation (pur vantando, in generale, un look nella media di altri titoli simili, i prodotti calcistici EA si erano sempre distinti per le animazioni assai poco credibili degli atleti in azione e per lo scrolling in ogni caso molto scattoso del campo di gioco), davanti alla vera e propria orgia grafica di questa versione PS2 sono rimasto letteralmente esterrefatto. Purtroppo le

Le scene di gioia dopo i gol sono decisamente varie ed eterogenee: basti pensare che nel gioco viene anche riproposta la scenetta "inventata" da Moriero e Ronaldo alcuni anni fa, con il primo che fa il gesto di lucidare la scarpa all'autore della rete.

I volti dei giocatori ricordano effettivamente quelli delle loro controparti reali, ma in questo caso sono stati tutti "orientalizzati". Preparatevi quindi a dei Batistuta o dei Maldini con gli occhi a mandorla!

parole riescono a rendere solo lontanamente l'idea dello spettacolo visivo che presenta il titolo: ogni singolo elemento che compare sullo schermo sembra essere costituito da un numero spropositato di poligoni ricoperti da texture definitissime. Gli zoom ed i primi piani sugli atleti, che di solito in giochi di questo tipo mettono impietosamente in risalto i limiti tecnici della realizzazione, in tal caso, lungi dall'evidenziare pixellosità di alcun tipo o dal rivelare imperfezioni nelle costruzioni poligonali, sembrano più che altro studiati al fine di stupire l'utente ed allo stesso tempo esaltare l'incredibile lavoro svolto dal team di programmazione. Gli esempi che si possono citare sono pressoché infiniti: su gambe e braccia degli atleti si scorgono chiaramente le varie fasce muscolari (quadricipiti, bicipiti femorali e via dicendo) mentre sulle magliette, oltre al disegno dello sponsor principale in grande, è possibile riconoscere pure il loghetto dello sponsor tecnico; nei primi piani (ad esempio nelle sequenze a gioco fermo come dopo un gol o dopo un fallo) si notano le espressioni facciali dei singoli giocatori (stupendo quando, dopo un gol, Batistuta corre verso la telecamera a bordo campo e viene da questa inquadrato in primo piano mentre, come fece realmente un paio d'anni fa, urla la sua gioia "dentro" l'obiettivo) ed addirittura dell'arbitro (in occasione di ammonizioni, espulsioni, o calci di rigore, quando, a gioco fermo, la telecamera virtuale zooma sul viso del direttore di gara è possibile notare chiaramente, tra i denti di quest'ultimo, la gomma che sta masticando!). Nonostante il gioco evidenzi qualche saltuario quanto fastidioso rallentamento, le animazioni degli atleti si dimostrano sempre assai naturali e credibili: la generale perfezione grafica del tutto fa in pratica somigliare il titolo ad un immenso FMV della migliore tradizione Namco. Un'interessante "feature" di **FIFA SWC** (forse la più importante, visto il vero e proprio polverone sollevato dall'apparente incapacità dei programmatori di implementare la funzione di antialiasing nei primi giochi per PS2) è costituita dall'assoluta assenza delle tanto famigerate scalettature che finora avevano afflitto tutti i titoli per la nuova console Sony. In questo caso, i bordi di tutti gli elementi visibili sullo schermo, appaiono "lisci", naturali e tondeggianti come sempre avrebbero dovuto essere. E' difficile ammetterlo, ma sembra che questa volta i tanto vituperati programmatori EA ce l'abbiano fatta a battere sul tempo l'agguerrita concorrenza riuscendo a confezionare, primi tra tutti, un gioco effettivamente in grado di sfruttare adeguatamente le capacità di PS2.

Finito il momento degli elogi tocca purtroppo passare alle note dolenti. Nonostante l'incredibile aspetto grafico del titolo, bisogna infatti sottolineare come, a livello di gameplay, anche questa nuova incarnazione della serie **FIFA** confermi in tutto e per tutto le notevoli lacune già evidenziate nei numerosi prequel: il pallone viaggia a velocità assai poco credibili (premendo il tasto di tiro, anche mentre il proprio giocatore è di spalle alla porta, è possibile esplodere mine paurose verso il malcapitato portiere avversario), le azioni in solitario sono fin troppo incentivate (molto spesso, conquistando palla a centro campo, con lo stesso giocatore è possibile arrivare senza troppa fatica a concludere nell'area avversaria), i metodi per segnare sono alla fine sempre gli stessi (penetrazione centrale con tiro in porta, o cross dalla fascia con rovesciata volante/colpo di testa ad insaccare) e già dopo poche ore davanti allo schermo vi accorgerete che la nostalgia per le articolate quanto complesse azioni corali cui siamo stati abituati nelle produzioni calcistiche Konami, comincerà a farsi insopportabile. A livello di giocabilità l'impressione è dunque sempre la medesima: **FIFA**, grazie alla sua immediatezza ed alla facilità con cui, anche inizialmente, è possibile concludere azioni con successo, piacerà sicuramente ai videogiocatori di "primo pelo" o comunque agli utenti meno attenti o con minore esperienza nel campo delle simulazioni calcistiche. I fan di **ISS Pro** però non credo che si faranno ingannare e stupire per più di cinque minuti dall'impressionante aspetto del gioco: piuttosto usciranno sognanti dal negozio nel quale avranno visionato **FIFA SWC** e cominceranno a fantasticare su come potrà essere il prossimo episodio della serie **Winning Eleven** per PlayStation2...

Come avviene nelle vere partite di calcio, a fine gara non è raro vedere i giocatori della squadra sconfitta, durante il tragitto verso gli spogliatoi, dirigersi verso l'arbitro e lamentarsi con lui delle presunte ingiustizie subite.

VOTO **7 su 10**

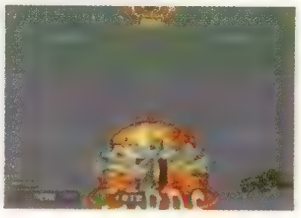
Si ringrazia Crazy Video per il gioco.

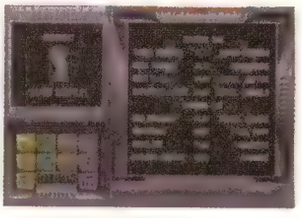
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **BITMAP BROTHERS** GENERE **AZIONE/SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

SPEEDBALL 2100

I possessori di Amiga sicuramente si ricordano ancora le lunghe sere passate a giocare a **Speedball 2**. Dubito seriamente che i possessori di PlayStation, tra una dozzina d'anni, si ricorderanno di **Speedball 2100**...

In alcune situazioni si può assistere a delle vere e proprie ammucchiate in cui è quasi più importante picchiare l'avversario piuttosto che recuperare la palla.



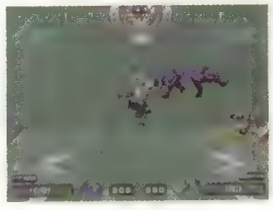


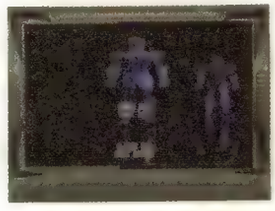
Ogni giocatore viene valutato in base a tutta una serie di parametri; ovviamente i più forti sono anche i più costosi...

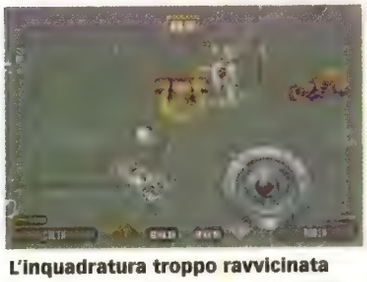
di marco**ravetto**

Nella seconda metà degli anni '80 un gruppo di sviluppatori inglesi, formato per la precisione da tre persone, ottenne un incredibile successo realizzando su Amiga (e poi anche su Atari St e PC) dei titoli veramente eccezionali sia dal punto di vista tecnico che per quanto riguarda la giocabilità; stiamo parlando dei Bitmap Brothers che, con i **Xenon**, **Xenon 2**, **Speedball**, e in tono leggermente minore con **Gods** e **Chaos Engine** hanno segnato un'epoca. Tra le caratteristiche comuni a tutti questi giochi, oltre a un'incredibile immediatezza accompagnata da un livello di difficoltà decisamente elevato, c'era un look che potremmo definire "metallico" per il continuo e incessante utilizzo del grigio sia per i personaggi che per le ambientazioni. Dopo un periodo di relativo silenzio, i Bitmap Brothers sono ora riemersi nel settore riportando in vita proprio uno dei loro cavalli di battaglia, realizzando cioè una versione riveduta e corretta di **Speedball**, denominata **Speedball 2100**. La meccanica di gioco è abbastanza semplice ed è rimasta praticamente immutata rispetto all'originale; il giocatore deve vestire i panni di una squadra di Speedball, un gioco sportivo futuristico che grazie al suo mix di violenza e velocità ha visto crescere in maniera esponenziale la propria popolarità. Il regolamento alla base del gioco è molto semplice e ricorda, solamente negli elementi base, **Blood Bowl**, eccezionale gioco da tavolo della Games Workshop; si tratta quindi di una versione molto più violenta e cruenta del football americano in cui lo scopo dei due team è di riuscire a mandare una sfera di metallo all'interno della porta difesa dalla formazione avversaria. Insomma, una sorta di incrocio tra la palla a mano e il già citato football americano, senza però le limitazioni regolamentari che caratterizzano questi sport. Insomma, per essere più chiari e comprensibili, non esistono regole. Il modo più comodo e semplice per recuperare la palla è quello di colpire con violenza il giocatore che la possiede mentre il modo più semplice per aprirsi un varco nella difesa avversaria è quello di eseguire dei rapidi passaggi dato che, portare la palla per più di qualche secondo rappresenta un vero e proprio tentativo di suicidio. L'azione, proprio in considerazione di quanto abbiamo appena scritto si svolge con incredibile frenesia e velocità tanto che, soprattutto nelle prime partite, il gioco può risultare troppo confuso. In effetti, prima di riuscire a controllare al meglio ogni singola situazione e ad entrare nel vivo del gioco, è necessario un po' di tempo anche perché (e questa è senza dubbio una scelta che influenza non poco la giocabilità) i programmatori hanno deciso di optare per una visuale decisamente troppo ravvicinata. Sinceramente non riusciamo a capire il motivo di tale scelta dato che, sarà anche vero che in questo modo è possibile ammirare con maggiore chiarezza la grafica (non che poi ci sia così appagante per l'oc-

Dopo una segnatura viene mostrato un replay del goal; nulla di nuovo e, soprattutto, nulla di spettacolare.







L'inquadratura troppo ravvicinata non consente al giocatore di costruire azioni particolarmente elaborate.

chio...) ma è anche vero che, come poi accade per tutte le simulazioni sportive, una inquadratura ampia consente di avere una migliore visione di gioco e permette di elaborare schemi e tattiche che, per quanto semplici, permettono di attuare un efficace gioco di squadra. Così invece la possibilità di costruire azioni manovrate è ridotta al minimo e la maggior parte della partita viene spesa a lanciare la palla avanti, sperando che qualche compagno sia nelle vicinanze e possa recuperare la sfera. Sono passati diversi anni dall'uscita dei precedenti episodi, ma questo periodo di tempo non ha giovato alla giocabilità...anzi. **Speedball 2** infatti era senza dubbio un titolo più divertente e meglio strutturato e, questa nuova edizione riesce a primeggiare sul vecchio titolo Amiga solamente per quanto riguarda la realizzazione tecnica e la completezza delle opzioni. La scelta di passare alla grafica poligonale, aggiunta ovviamente alle superiori capacità tecniche della PlayStation conferisce al gioco un look decisamente interessante, anche se alcuni particolari, soprattutto per quanto riguarda le arene, avrebbero potuto essere curati con maggiore attenzione.

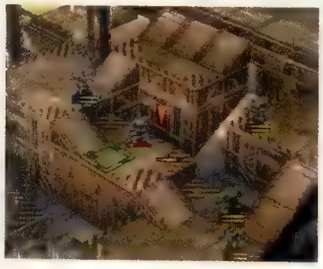
Globalmente più che discreto il giudizio invece per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro che si avvale di effetti di fondo e di brevi commenti decisamente azzeccati e in tema con quanto sta accadendo nel corso dell'incontro. Il settore opzioni, come abbiamo già accennato in precedenza, è decisamente ricco e ben fornito: oltre ai classici incontri amichevoli e alle sfide in doppio è possibile prendere parte a tutta una serie di competizioni in cui, oltre a prendere parte all'incontro vero e proprio il giocatore deve occuparsi anche della sezione "manageriale" gestendo le proprie ricchezze per acquistare nuovi giocatori e per migliorare le caratteristiche dei propri atleti (ogni giocatore è valutato in base a otto parametri che comprendono la potenza, la resistenza, la velocità, l'intelligenza ecc). Tutto sommato **Speedball 2100** riprende la strada già intrapresa dai precedenti episodi della serie, offrendo all'utenza una struttura di gioco semplice e immediata accompagnata da una discreta realizzazione tecnica e dalla presenza di un buon numero di opzioni. Peccato solo che, sia a causa della già citata inquadratura di gioco che per alcuni piccoli problemi a livello strutturale (in alcuni frangenti il gioco si trasforma in un vera rissa), l'azione sia troppo caotica e confusa. Proprio per questo motivo la valutazione globale di **Speedball 2100** non può essere particolarmente elevata. I Bitmap Brothers hanno svolto un lavoro discreto, ma non sono certo riusciti a far rivivere i fasti e i successi che questo leggendario titolo aveva scatenato all'epoca della sua uscita originale su Amiga.

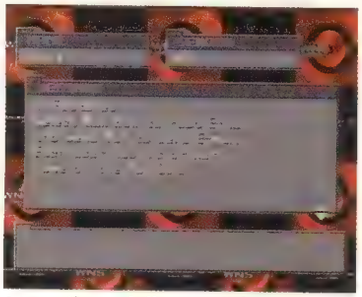
VOTO **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SQUARE EUROPE** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

FRONT MISSION 3

Front Mission: un nome praticamente sconosciuto ai giocatori europei, che d'ora in poi lo terranno sicuramente nella considerazione che merita...





La gestione delle e-mail è per forza di cose piuttosto semplice, ma arricchisce notevolmente il gioco.

di erikpede

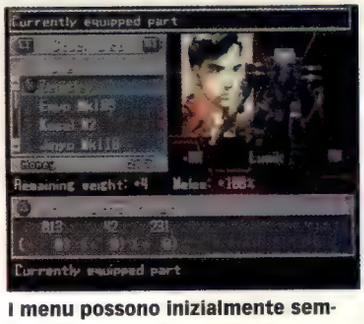
Le accuse rivolte a SquareSoft in occasione dell'uscita di **Final Fantasy VIII**, ritenuto troppo semplice e "commerciale" dai sostenitori più accaniti della storica saga, non hanno mai convinto del tutto coloro che del franchise **Final Fantasy** apprezzano proprio la varietà e le notevoli differenze tra un episodio e l'altro, tanto dal punto di vista dell'ambientazione quanto da quello dell'impostazione e della struttura. Le critiche ricevute, però, sembrano aver infastidito la softco nipponica, che per tutta risposta ha operato una specie di ritorno in pompa magna allo stile dei suoi vecchi giochi: al primo segnale di questa inattesa inversione di tendenza, ovvero la pubblicazione in Occidente di **SaGa Frontier 2** (seconda edizione su PlayStation di quella che è da sempre considerata la serie più ostica e complessa tra quelle di SquareSoft), hanno fatto seguito ulteriori annunci e uscite con un unico tratto in comune, ovvero la presenza di massicci riferimenti al passato. L'accattivante ambientazione medievale di **Final Fantasy IX** (che segna anche il ritorno al character design di Yoshitaka Amano, assente negli ultimi due capitoli della saga), lo spessore di **Chrono Cross**, la profondità di **Vagrant Story** e le bizzarrie di **Legend of Mana** confermano il nuovo (vecchio?) corso intrapreso da SquareSoft sul fronte PlayStation, e lo stesso vale per **Front Mission 3**.

Ultimo (si spera solo in ordine di tempo) di una lunga serie di giochi strategici ad ambientazione futuristica apparsi su Super Nintendo e PlayStation ad esclusivo uso e consumo degli utenti nipponici, **Front Mission 3** è il primo esponente di questo franchise a varcare i confini del Giappone, nonostante SquareSoft avesse lasciato intendere un destino analogo a quello dei predecessori anche per questa edizione. Il fattore "ritorno al passato", nel caso di **Front Mission 3**, consiste nell'abbandono delle varianti sperimentate nelle due uscite su PlayStation (**FM2** e **FM Alternative**) in favore dell'adozione di una formula più simile a quella dei primi episodi per Super NES, irrobustita dagli sviluppatori mediante l'inserimento di una trama che sarebbe riduttivo definire semplicemente fantastica.

Collocato in un oscuro futuro prossimo, il mondo di **Front Mission 3** ruota intorno alla contrapposizione tra le nazioni del blocco orientale e quelle del blocco occidentale, perennemente invischiate in una situazione di precario equilibrio politico e militare minacciato dalla rinascita della Cina, ormai avversa al comunismo, e dalle continue interferenze delle potenze minori. Nell'ambito di questi intricati giochi di potere, il giovane protagonista Kazuki Takemura riveste inizialmente un ruolo marginale: impiegato come collaudatore di Wanzer (i mech di **Front Mission 3**) in coppia con l'amico Ryogo presso le industrie Kirishima, Kazuki si ritrova improvvisamente al centro di una misteriosa cospirazione internazionale in seguito ad un incidente (collegato ad una ricerca militare segreta) di cui viene ingiustamente ritenuto responsabile. Braccato dall'esercito della sua stessa nazione e dalle forze nemiche, Kazuki scoprirà a sue spese quanto sia sottile la linea di demarcazione tra i "buoni" e i cosiddetti "cattivi": una linea che SquareSoft ha ulteriormente assottigliato offrendo al giocatore la possibilità di scegliere tra due trame ben distinte che assegnano ruoli diametralmente opposti ai personaggi secondari (molti degli alleati di Kazuki nella prima storia, in altre parole, diventeranno ostili nella seconda). Non contenti di aver ideato un plot dalla complessità invidiabile, inoltre, gli sviluppatori lo hanno imbottito di svolte inattese, hanno caratterizzato in modo impeccabile tutti i personaggi e hanno infarcito il gioco di dettagli e informazioni atti a dare credibilità e coerenza alla pessimistica visione che SquareSoft ha del futuro del nostro pianeta.

La maggior parte dei dati fondamentali per il background storico e politico del mondo di **Front Mission 3** può essere rintracciata accedendo al vasto network implementato dai programmatori, concettualmente simile ad Internet e soggetto alla familiare suddivisione tra posta elettronica e navigazione; la prima funziona secondo gli stessi principi di un qualsiasi software dedicato allo scambio di e-mail e permette di ricevere e spedire messaggi (talvolta vitali per l'avanzamento della storia), mentre la sezione relativa alla navigazione

La grafica dei forum che compongono il network satellitare non fa rimpiangere quella dei veri siti internet.



I menu possono inizialmente sembrare complessi, ma l'interfaccia utente è di una praticità unica.

mette a disposizione moltissimi siti da setacciare alla ricerca di informazioni utili, spesso reperibili soltanto con l'impiego di qualche tecnica "sporca" da attuare dopo il furto di una password o la decodificazione di un documento segreto.

Va da sé che la brillantezza della trama e la facilità con cui si viene catturati dall'originalissima rete simulata di **Front Mission 3**, sulla quale non è raro passare diverse ore di gioco senza neanche rendersene conto, non concludono la lunga lista dei meriti del prodotto SquareSoft, dotato di un gameplay eccellente e di una realizzazione tecnica funzionale e spettacolare al tempo stesso. La classica struttura a turni, in particolare, raggiunge agevolmente i livelli qualitativi toccati dalla storia in virtù del perfetto bilanciamento della difficoltà e del felice connubio tra la semplicità della gestione delle battaglie e la profondità dei meccanismi che ne regolano lo svolgimento. Gli scontri, che hanno luogo all'interno di arene poligonali isometriche, mettono i Wanzer del giocatore di fronte alle forze nemiche, composte per la maggior parte da mech occasionalmente affiancati da una buona varietà di mezzi di supporto che vanno dagli elicotteri ai carri armati, passando per i veicoli blindati e i cannoni semoventi.
Ciascuna delle macchine da guerra schierate sul campo di battaglia è considerata come la "somma" delle parti che la compongono, a loro volta caratterizzate da una quantità ben precisa di energia: in questo modo è possibile concentrare i propri attacchi sulle braccia dei Wanzer nemici per distruggerle insieme alle armi che ospitano, oppure prendere di mira le gambe dei mech e i cingoli dei carri per ridurre al minimo il raggio d'azione degli avversari. Le possibilità offerte da un sistema così versatile sono praticamente infinite ed esigono una pianificazione attenta e ragionata da parte del giocatore, al quale è richiesta anche la totale conoscenza dei suoi Wanzer. I mech, infatti, possono essere personalizzati in ogni loro singola componente in seguito all'acquisto di nuove parti del corpo (che possono anche essere sottratte ai robot nemici in caso di resa dei rispettivi piloti) e di armi più efficienti, da usare poi con regolarità nelle battaglie d'allenamento e in quelle reali per incrementare il livello di esperienza degli uomini al comando dei Wanzer garantendo a questi ultimi l'apprendimento delle abilità speciali elargite di tanto in tanto dal gioco. Il gran numero di attacchi eseguibili (pugni, sventagliate di mitra, colpi di precisione, lanci di missili e chi più ne ha più ne metta) trova un valido alleato nel motore poligonale che anima le violente scaramucce, dettagliato quanto basta nella visuale aerea (che copre tutto il campo di battaglia) e altamente spettacolare nelle inquadrature ravvicinate (che vengono abilitate automaticamente durante gli scambi di piombo e le scazzottate, con tanto di movimenti di camera differenziati in base al tipo di assalto portato). In questi frangenti le texture, ad essere onesti, avrebbero potuto essere più definite, ma la modellazione dei mech e degli altri veicoli e le animazioni ad essi associate fanno passare rapidamente in secondo piano questo piccolo difetto, scaturito da un compromesso tra dettaglio grafico e occupazione della memoria a cui SquareSoft è scesa volentieri per consentire una transizione praticamente immediata dalla visuale più ampia a quella più stretta. Nessun sacrificio, invece, è stato fatto per quanto riguarda le sequenze in FMV, i fondali statici, i temi musicali e gli effetti sonori, con una nota di riguardo per la pulizia e la potenza dei rumori prodotti dalle armi automatiche e dai movimenti dei pesantissimi Wanzer.

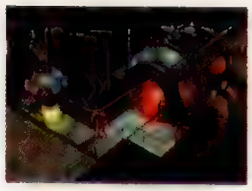
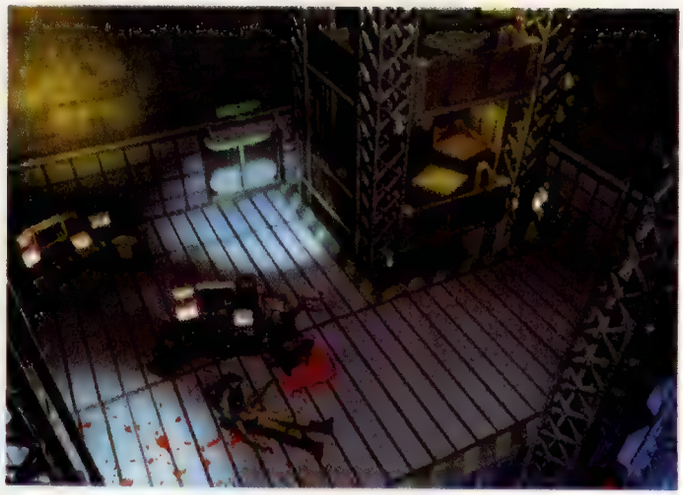
Scritto per la gioia degli appassionati di **Final Fantasy Tactics** abbastanza eclettici da voler tentare una sortita nel mondo dei mech, ma con un occhio di riguardo anche per chi non può vantare una grande esperienza nel campo dei giochi strategici a turni, **Front Mission 3** è la miglior pubblicità che questo peculiare genere di prodotti (purtroppo sottovalutati in Europa) potrebbe desiderare. Un altro colpo andato a segno per SquareSoft, quindi, un'altra mirabolante avventura per tutti i giocatori dotati di un minimo di buona volontà e per tutti coloro che danno PlayStation per morto.

VOTO **9 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **REVOLUTION SOFTWARE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

A SANGUE FREDDO

Revolution Software si arma di coraggio e tenta di sperimentare nuovi approcci al concetto di avventura nei videogiochi. Nasce così A **Sangue Freddo**, risultato di contaminazioni tra **Metal Gear Solid**, **Broken Sword**, **Resident Evil** e altro ancora...

di matteo**tenca**

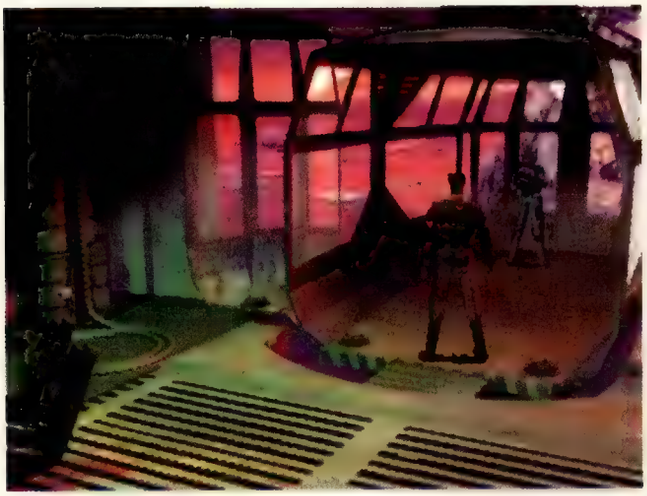
Le animazioni, soprattutto quelle del personaggio principale, sono varie e in genere ben realizzate.

Dopo il successo riscosso da **Broken Sword: the shadow of the templars** e **Broken Sword 2: the smoking mirror** (due tra le migliori avventure punta&clicca pubblicate nei cinque anni di vita di PlayStation) le leggi di mercato sembravano suggerire l'uscita di un seguito ufficiale della serie, in grado di ripetere gli exploit economici dei suoi predecessori. Ma anche le leggi di mercato, probabilmente, sono fatte per essere infrante. Revolution Software ha pensato così di disattendere le aspettative dei suoi fan e di dedicarsi ad un titolo apparentemente di tutt'altro genere, teoricamente lontano dalle strutture di gioco già a lungo collaudate nella saga di **Broken Sword**. Ma non tutto è sempre come sembra. **A Sangue Freddo**, infatti, non è il semplice clone di **Metal Gear Solid** che ci si sarebbe potuti attendere: la tradizione dei titoli Revolution si fa infatti sentire, incidendo sull'atmosfera generale, su alcune meccaniche di gioco, sulla interessante struttura narrativa e su piccoli altri aspetti che chi ha giocato alle avventure di George Stobbart non potrà non notare.

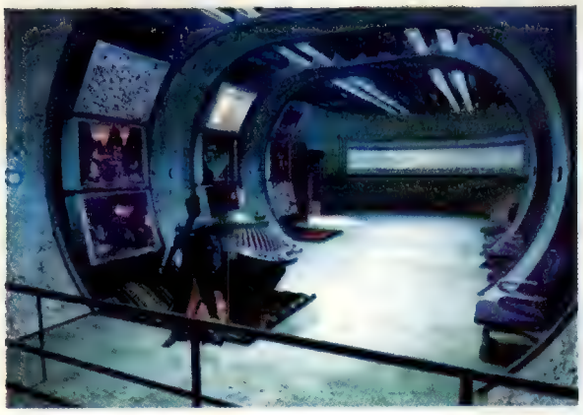
Le premesse dell'avventura sono già un buon indizio per intuire l'importanza della trama, in corso di evoluzione durante tutta la durata del gioco. La storia è ambientata in un ipotetico futuro prossimo, caratterizzato dai tesi rapporti internazionali fra gli Stati Uniti e la Repubblica Popolare Cinese. Una sorta di nuova guerra fredda sulla quale un minimo incidente diplomatico sarebbe in grado di far scoccare la scintilla. Si spiega così la forte preoccupazione del governo statunitense sorta in occasione della misteriosa scomparsa di uno dei suoi agenti durante una missione investigativa nelle miniere di uranio di Volgia (un piccolo stato della ex-Unione Sovietica). Inutile dire che per ritrovarlo sarete chiamati in azione proprio voi, nei panni di John Cord, agente segreto al servizio di sua maestà britannica. Nonostante l'apparente banalità iniziale, la questione si dimostrerà ancora più intricata. All'inizio dell'avventura vi ritroverete infatti sotto tortura in una cella nemica, e la maggior parte del gioco sarà rivissuta come un vero e proprio flashback giocato, inframmezzato da ritorni al presente sotto forma di FMV.

L'impostazione grafica del gioco è quella già più volte sperimentata delle inquadrature fisse con scenari prerenderizzati (in stile **Resident Evil**). E' in questi ambienti, arricchiti da piccole animazioni, che si muovono i personaggi interamente poligonali del titolo Revolution. Il vostro alter-ego digitale è controllabile sfruttando la croce direzionale, con un sistema character relative (come **RE**, appunto), oppure con lo stick analogico, con un sistema di controllo screen relative. Le possibilità di movimento sono molteplici: John, infatti, non solo può camminare, correre, analizzare oggetti o fare fuoco, ma può anche abbassarsi, procedere inginocchiato, tramortire le guardie nemiche con un pugno o muoversi lateralmente. Molto importante inoltre, ai fini della struttura stessa di gioco, l'avveniristico dispositivo elettronico da polso in dotazione al nostro agente segreto. Una meraviglia denominata Remora System, dotata di comunicatore con l'esterno, di un database, di un visualizzatore di mappa (con tanto di segnalatore di movimento di guardie e robot nemici) e di un sistema per il linkaggio con terminali di vario tipo. Il tutto per garantire, ad esempio, l'accesso ai dati ed il superamento delle protezioni sui sistemi informatici.

La struttura del gioco, come detto, si ispira a fonti diverse tra loro, tentando di miscelarle nel modo migliore possibile. Per completare ogni missione sarà necessario esplorare gli ambienti e raccogliere gli oggetti a disposizione, discutere con gli altri personaggi e superare gli sbarramenti difensivi, risolvere enigmi e raccogliere informazioni di vario genere. Proprio per quello che riguarda oggetti e dialoghi il parallelo con **Broken Sword** è assolutamente chiaro. Il sistema di interazione con gli altri personaggi sfrutta infatti le stesse iconcine di argomento delle precedenti avventure Revolution; lo stesso dicasi per gli oggetti, archiviati ed usati in maniera similare ai titoli con protago-



Il sistema di combattimento, simile a quello di RE, sfrutta un pulsante per il puntamento ed uno per fare fuoco. In questo modo è possibile puntare l'arma su qualcuno e poi interpellarlo per estorcergli delle informazioni.

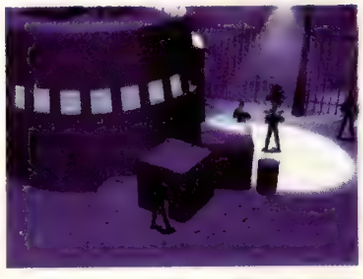


nista George Stobbart. A dimostrazione della continuità fra i due prodotti si pone anche l'atmosfera complessiva del gioco. L'ambiente ostile, il ruolo da duro dell'agente Cord e le missioni da completare a rischio della vita non inficiano infatti l'atteggiamento ironico del protagonista, tra personalissime analisi delle situazioni, dialoghi e commenti che ricordano il caratteristico humour di **Broken Sword**. Ma ciò non vuol dire che **A Sangue Freddo** si limiti a questo. La sensazione di tensione è infatti presente durante tutte le missioni: la necessità di risolvere gli enigmi, di eliminare o aggirare gli avversari e di interagire con personaggi di dubbia affidabilità, permette all'azione di svolgersi in un clima di comunque apprezzabile pathos, spezzato da quegli sprazzi di ironia che caratterizzano da anni le produzioni Revolution. Gli enigmi, in genere abbastanza lineari e semplici, si pongono un gradino più in alto rispetto alla ovvietà di quelli presenti, ad esempio, in **RE**, dimostrandosi funzionali all'azione senza apparire troppo superficiali. Lo stesso superamento degli sbarramenti a base di guardie (o robot, o mitragliatrici), seppure leggermente diluito in alcune fasi di gioco, rappresenta un punto a favore dell'atmosfera generale, visto che costringe il giocatore a riflettere sul da farsi e a tentare azioni d'attacco solo dopo un'opportuna fase di elaborazione tattica. Dal punto di vista tecnico il titolo Revolution si comporta fondamentalmente bene, nonostante qualche calo di tono in alcuni specifici settori. Gli scenari prerenderizzati sono di livello generalmente buono (nulla che non si sia già visto, comunque) nonostante soffrano talvolta le illuminazioni e le colorazioni "noir" scelte per assecondare l'atmosfera del gioco. Sul versante audio si ripropone invece il paragone con **Broken Sword**, con dialoghi interamente recitati, effetti sonori nella media e poche fasi musicali, rappresentate da quei brevi stacchi in occasione di eventi di rilievo che i fans di George Stobbart conosceranno molto bene. La lunghezza dei caricamenti principali viene in parte bilanciata dalla lunghezza delle fasi di gioco intercorrenti tra l'uno e l'altro, mentre i frequenti micro-accessi al disco (ancora una volta in stile **Broken Sword**) incrinano talvolta l'atmosfera generale. I rallentamenti e gli scatti minano infatti la qualità delle animazioni, la fruizione dei dialoghi e, in alcuni frangenti, anche la risposta ai comandi, già di per sé non eccezionale. In effetti, l'impostazione in stile **RE** (così come il controllo screen relative) non sembrano andare troppo d'accordo con gli stacchi di camera e la necessità di agire in alcuni frangenti nello stile di **Metal Gear Solid**. Le manovre, in questo modo, risultano talvolta impacciate e difficili da eseguire. **A Sangue Freddo** perde così, fra l'altro, anche in verosimiglianza, aspetto comunque già indebolito da altri fattori. Il punto fondamentale è che il titolo Revolution si pone come un'evoluzione di **Broken Sword**, e non come un clone di **MGS**. Proprio sotto questa luce dovrebbero esser visti, ad esempio, i limiti nell'intelligenza artificiale dei personaggi (un po' "rigidi" in alcuni comportamenti) e la possibilità di ripetere infinite volte gli stessi dialoghi.

In conclusione, **A Sangue Freddo** si dimostra un discreto tentativo di sperimentare varie contaminazioni in un videogioco. La rilevanza ed il coinvolgimento nella trama (la cui importanza è ben nota nelle produzioni Revolution) ed il misto di azione, risoluzione enigmi, piombo e dialoghi, garantiscono al gioco un buon appeal sul giocatore. Le già citate lacune tecniche penalizzano in parte il risultato finale, mentre l'atmosfera e l'impostazione generale sono fattori da prendere in considerazione prima dell'acquisto, nel caso si speri di trovare in **ASF** solamente un clone di **MGS**.

Pro e contro si alternano insomma in un prodotto fondamentalmente discreto, con qualche falla e molti margini di miglioramento, magari da testare prima dell'acquisto per scoprire quanto i suoi limiti possano penalizzare il proprio giudizio personale.

VOTO **7 su 10**

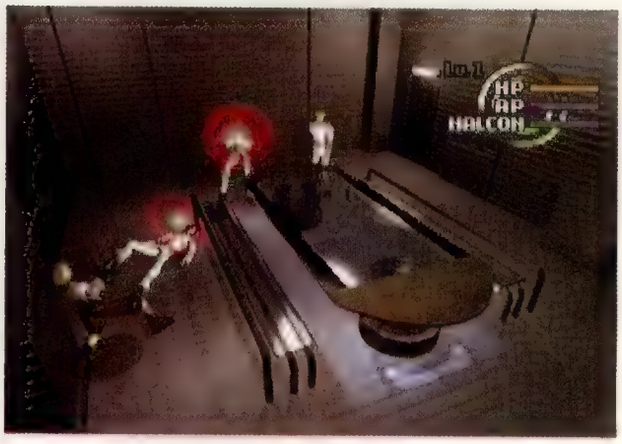


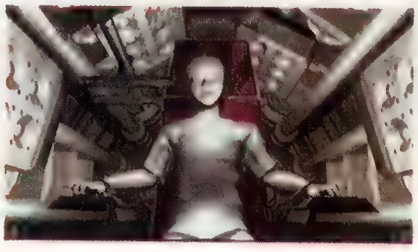
La difficoltà nel superare alcuni passaggi e la lunghezza del gioco (su 2 CD) garantiscono a ASF una buona longevità.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **ASCII\POLYGON MAGIC** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **3 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

GALERIANS

"...Allora ci troviamo di fronte a qualcosa di dimensioni superiori a qualsiasi immaginazione." – "Nezu... Se tutto questo è Akira, allora chi è quello strano piccolo bambino che abbiamo cercato di aiutare?" (da Akira – 1984 – Katsuhiro Otomo).





Gli attacchi a disposizione risultano limitati sia nel numero (solo 3, da ottenere durante il gioco) sia in quanto a diversificazione. L'intero gioco è risolvibile utilizzando solo Nalcon e Red...

di ivanfulco

Nel futuro pre-apocalittico piove sempre. E' una questione di simbolismi. Oppure, in caso non piova, è notte. Oppure, ancora, il buio inghiotte ogni cosa, quasi non fosse giorno... Ma Rion questo non lo sa: riprende i sensi, apre gli occhi, e si ritrova immobilizzato, polsi e caviglie, ad un tavolo operatorio sotto luce artificiale. Si guarda intorno. Le viti che lo costringono al tavolo si allentano velocemente e lui si alza in piedi a fatica. Si aggira per la sala d'osservazione. Ricorda poco, a malapena il suo nome. Mal di testa, come ovvio, ferocissimo. Non sa neanche questo, ma si muoverà per n ore lungo quattro scenari di diversa ispirazione, nel corso di un'avventura d'impostazione chiaramente (inevitabilmente?) **RE**iana. Nel 2522 i progetti evolutivi scientifici passano per la genetica, le droghe sintetiche e lo sfruttamento delle capacità extrasensoriali. Lo sapevano Tetsuo, Akira, Kaneda, e gli altri figli di Katsuhiro Otomo. Lo hanno letto, con ogni probabilità, anche negli studi di Polygon Magic...

"Rappresenta un potere al di là della tua comprensione! Una volta che l'avrai svegliato, sarà troppo tardi... Vattene finché puoi deciderlo!... Numero 41... Numero 41, mi ascolti?".

Rion ha 14 anni, l'aspetto femmineo e potenti capacità mentali. Si muove ed agisce come un qualunque Redfield: raccoglie documenti, stocka oggetti, interagisce con altri personaggi... ma non usa armi. O meglio: le sue armi consistono in rivoluzionari (ironia?) attacchi mentali a lungo raggio. Una dose di Nalcon iniettata nella giugulare e la barra si carica: a disposizione un numero limitato di attacchi da scaricare a piacimento a scopo devastatorio. Pro: efficacia alla distanza. Contro: necessità di un breve caricamento prima dell'esplosione del colpo. Globale: si inneggia all'originalità? Si sopportino le fasi di irritazione che ne derivano. E ancora. Altri modi per sfruttare le proprie superiori capacità mentali, ovvero, come analizzare psichicamente la materia. Due punti. Rion tende la mano verso un oggetto, si concentra e ne riceve un'immagine, delle parole, o dei flashback. Indizi per la risoluzione dei puzzle, artifici per l'evoluzione della trama, oppure piccole inutilità. Comunque un'idea interessante, nulla da dire. Per il resto? Per il resto un inno al pusher, con Rion che si massacra di droghe sintetiche seguendo le indicazioni dell'apposito documento medico trovato all'inizio dell'avventura. Recupera energia, aumenta la potenza offensiva, ricarica gli attacchi mentali... Il tutto mentre la barra AP cresce inesorabile con il tempo, a causa dell'inevitabile surplus energetico mentale. (Se) barra al massimo (allora) impossibilità di performare attacchi. (Se) attacco performato ugualmente (allora) inizio della crisi da overdose. (Se) crisi (allora) progressivo impoverimento energetico. Unica soluzione: apposita capsula di Delmetor che azzeri gli AP. Pro: In fase di surplus chiunque sia a corto raggio viene spazzato via dall'energia scaricata da Rion. Contro: Fine del Delmetor? Fine degli attacchi. Attacco scaricato ugualmente? Come volete, vi restano pochi minuti da vivere...

"Ho sognato un disastro." – "Che specie di disastro?" – "Una catastrofe. Cambierà la faccia del mondo. E nessuno... nessuno di noi... è in grado di prevenirla." – "Per caso, questo disastro si chiama Akira?".

No, non si chiama Akira. Akira, infatti, è ben lontano. **Galerians** galleggia tra atmosfere ESP-futuristiche, splatter, orrorifiche, decadenti... ma non arriva a toccare *Akira*, **Resident Evil**, *Blade Runner*, **Silent Hill**. Il titolo Polygon Magic parte in più direzioni per poi fermarsi

I tempi di caricamento risultano generalmente nella media. Non lo stesso si può dire per la frequenza dei caricamenti, vista la necessità di accedere al disco ad ogni cambio di location...

sempre troppo presto. Qualche brivido, alcuni attimi di coinvolgimento, quindi livellanti fasi di stasi che preludono ad un cambio di mood o di ambientazione. Laddove **RE** si reggeva sullo stato di tensione, **Silent Hill** elevava a numero intero il concetto di terrore nei videogiochi e **Hard Edge** focalizzava sull'azione pura in stile **Final Fight**, **Galerians** risponde con clichés, linearità, carattere non nitidamente definito e carenze nella struttura narrativa. La formula, quantomeno rodata, assicura certo stati apprezzabili di tensione, appagamento e coinvolgimento, ma non si può pretendere che questo porti a incontenibili moti di esaltazione. Un sistema di attacchi non si sopporta, si sfrutta. Un puzzle non si deride, si risolve. Personaggi scarsamente caratterizzati trovano motivazioni pretestuose per farci aggirare per le stanze del Babylon Hotel; la trama coinvolge ma si ritrova talvolta in stato di costrizione; rendersi conto di sapere in anticipo che una porta è chiusa dall'interno lascia in dubbio sulle proprie capacità ESP o sulla poca abilità di diversificazione del team di sviluppo. La formula, quantomeno rodata, assicura certo stati apprezzabili di tensione, appagamento e coinvolgimento, ma non si può pretendere che questo porti a incontenibili moti di esaltazione…

"Così… nessuno è riuscito a impedire quello che era destino accadesse…" – "Allora Akira è già…?!" – "Mr. Nezu, Lady Miyako, dovete venir via!" – "Zitto, idiota" – "Possiamo ancora restare un poco qui… prima che il disastro stenda su di noi la sua mano…"

Il disastro. Ma **Galerians** non lo è. No. Il titolo Polygon Magic si difende e combatte, intrattiene e incuriosisce, poggiando comunque su basi e tradizioni storicamente stabili. La sua principale carenza è il non riuscire a districarsi dalla mischia, almeno per tutta la durata del gioco. La realizzazione tecnica, d'altra parte, lo aiuta a sorti alterne. Gli scenari prerenderizzati sono generalmente di buona fattura ed i modelli poligonali apprezzabili. Le animazioni non eccellono, mentre i filmati (in quantità industriale) si attestano su di un livello globalmente discreto. Il reparto audio compie il suo onesto lavoro, ben chiaro il concetto che c'è modo e modo di compiere il proprio lavoro. Un sistema di menu e mappe abbastanza comodo, ma quantomeno minimale, chiude il conto del reparto audio-video. Il punto. **Galerians** attrae per la sua ambientazione, appaga in alcuni buoni passaggi ed in genere soddisfa visivamente. La tradizione lo sorregge, ed il solito iter chiave-porta-oggetto-puzzle-claustroinquadratura-accordo-diquinta regge in più occasioni ai colpi del tempo. Ma la linearità è una bomba al napalm in questo genere di produzioni, le innovazioni lasciano a tratti dubbiosi e, in alcuni casi (quali l'analisi ESP degli oggetti), non vengono sfruttate quanto possibile. Inevitabili passaggi privi di mordente, caricamenti molto frequenti ed una longevità quantomeno dubbia (5-7 ore, con incentivi nulli alla rigiocabilità) demoliscono le potenzialità di un titolo che avrebbe potuto elevarsi oltre la sufficienza che raccoglie. **Galerians** manca del quid ludico, di adrenalina compressa continuata, di ognuno di quegli accorgimenti narrativi e strutturali che portano una buona avventura a diventare un'avventura. Tutti elementi che a Polygon Magic hanno accennato, senza riuscire però a far esplodere nel prodotto finito…

"Al mondo ci sono tipi diversi di persone con qualità diverse. Per esempio, alcuni sono atleti, altri artisti…" – "Ma c'è chi è tutte e due le cose!" – "Ma sono pochi. Il talento è raro, e le combinazioni di talento anche più rare…"

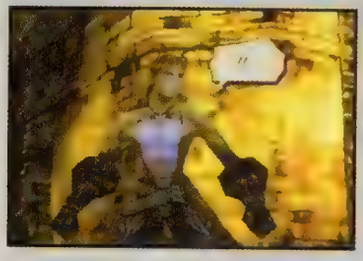
VOTO **6 su 10**

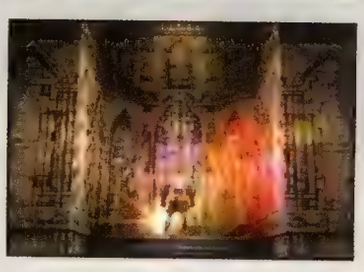
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA/EUROPEA** PRODUTTORE **SQUARE ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **RPG/AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

VAGRANT STORY

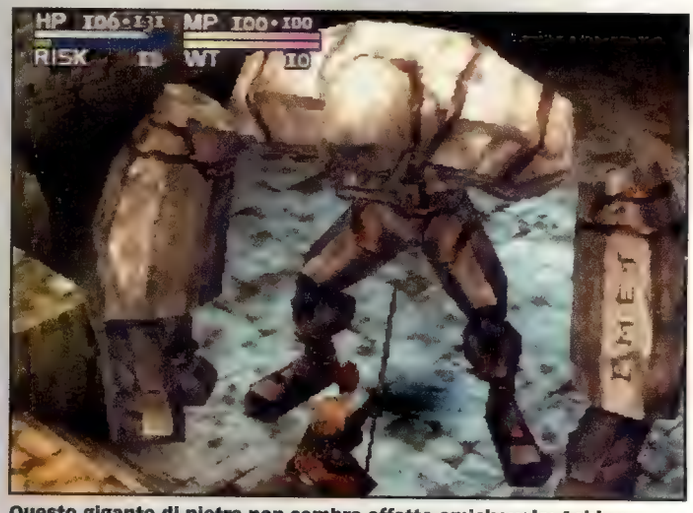
Film interattivo? Variante fantasy di **Metal Gear Solid**? Simulazione strategica su scala ridotta? Nulla di tutto questo: **Vagrant Story** è molto, molto di più...

di erikpede





La splendida regia delle sequenze narrative dona a Vagrant Story un'impronta cinematografica assolutamente unica.



Questo gigante di pietra non sembra affatto amichevole: Ashley dovrà affrettarsi a scovarne i punti deboli.

Generalmente si è portati a credere che dagli uffici di SquareSoft arrivino solamente buone notizie per i possessori di PlayStation, ma i "fanatici" di **Final Fantasy Tactics** sono probabilmente tra i pochi che non la pensano allo stesso modo. Agli occhi di questa particolare fetta di utenti, infatti, la softco nipponica si è macchiata di un efferato e imperdonabile "crimine": l'abbandono. Ad attendere (inutilmente) un seguito dell'eccezionale **FFT**, d'altro canto, sono stati in molti, ma l'ostinazione con cui SquareSoft ha negato ai giocatori stregati da questo magico titolo la possibilità di cimentarsi in una nuova avventura, ha finito per far desistere anche il più irriducibile degli appassionati. Una ragione di questo comportamento apparentemente inspiegabile, ovviamente, c'è stata sin dall'inizio ed è da ricercare nell'affidamento di un nuovo progetto ai membri chiave del team alle spalle di **FFT**; tale progetto risponde al nome di **Vagrant Story**, e riuscirà senza dubbio a rendere meno tristi i sostenitori dell'indimenticabile gioco strategico di SquareSoft. Ma andiamo al sodo...

A fare da sfondo alle vicende narrate in **VS** è una peculiare rivisitazione dell'Europa medievale, con tutti i suoi lati oscuri e i suoi fanatismi religiosi. La causa scatenante della tumultuosa sequela di eventi allestita da SquareSoft è l'occupazione del castello del duca Bardorba, miracolosamente scampato all'assedio portato avanti dai seguaci del culto che egli stesso appoggia in gran segreto. Il risultato della cruenta operazione sovversiva, culminata con il rapimento del giovanissimo figlio del notabile, è l'incontro tra Sydney Losstarot, leader e profeta del culto di Müllenkamp, e Ashley Riot, membro dell'unità antiterroristica Riskbreakers nonché protagonista del gioco: un incontro che si conclude con la fuga di Sydney verso la culla della sua folle religione, nota ai più come la città maledetta di Leá Monde, all'interno della quale Ashley si troverà coinvolto, suo malgrado, in un'avventura a dir poco incredibile.

Quelli appena esposti sono solo gli antefatti della trama di **VS**, fatta di approfondimenti psicologici, colpi di scena e flashback che la rendono degna del migliore dei thriller d'autore, ai quali il geniale Yasumi Matsuno (già ideatore di **FFT**) si è ispirato anche nel modo di esporre gli eventi: il taglio cinematografico impresso a **VS** è palese sin dall'inizio e si manifesta attraverso la lunga introduzione, le scene di intermezzo "girate" con il motore 3D alla base del gioco, i movimenti di camera e l'impiego ragionato degli effetti speciali, mai superflui o fini a sé stessi.

Al servizio della "visione" di Matsuno, oltre agli accorgimenti elencati poc'anzi, ci sono la brillante direzione artistica di Hiroshi Minagawa e un sorprendente motore poligonale utilizzato per la costruzione di innumerevoli locazioni di grande atmosfera, conferita soprattutto dai dettagli e dai piccoli particolari che i grafici hanno sparso un po' dappertutto per calamitare costantemente l'attenzione del giocatore (memorabile l'implementazione della pioggia). L'uso dei colori e delle texture non ha eguali su PlayStation e l'illuminazione dinamica, fondamentale per dare spessore ad un mondo opprimente come quello di **VS**, è probabilmente la più efficace tra quelle viste sinora sul 32 bit Sony.

La possibilità di ruotare la visuale e la virtuale assenza di difetti grafici (si riscontra solo qualche trascurabile problema nell'aggiornamento dei muri di delimitazione delle locazioni più anguste) ribadiscono la potenza del motore poligonale, un motore che SquareSoft non ha sfruttato per distrarre gli utenti da eventuali falle nel gameplay, bensì per mettere in piedi ambienti in grado di catapultarli in un mondo la cui architettura lascia francamente senza fiato: archi, volte altissime, porte sprangate, rudimentali lampioni, pareti rocciose, voragini senza fondo e imponenti colonne si alternano nei bui sotterranei che costituiscono il grosso del gioco, per poi cedere il passo ad alberi e caseggiati nelle occasionali sortite all'aperto.

Indubbiamente conscio di tanto splendore, l'inarrivabile Akihiko Yoshida (character designer di **FFT**) non ha voluto essere da meno e ha superato sé stesso dando vita ad un cast di personaggi magnifici, pieni di carattere e rifiniti in ogni minimo particolare. Per **VS**, tra l'altro, i grafici hanno optato per la massima fedeltà nella riproduzione dei disegni originali, sostituendo le eleganti rappresentazioni stilizzate e miniaturizzate dei celebri eroi senza naso di **FFT** con un set di figure perfettamente modellate e rivestite (la maestria nella "tessitura" degli abiti è ormai un punto fermo per SquareSoft), ben proporzionate e dotate di movimenti fluidi e realistici che si estendono persino alla naturalezza con cui uomini e mostri respirano.

Pretendere una prestazione simile anche dalla sezione musicale, a questo punto, sarebbe stato davvero eccessivo, ma Hitoshi Sakimoto, già noto per aver composto la colonna sonora di **FFT** (per la quale si era avvalso della collaborazione di Masaharu Iwata), è riuscito nel "miracolo". I temi orchestrali scritti dall'artista nipponico sono potenti ed emozionanti e vengono puntualmente supportati da un'ampia gamma di effetti sonori cristallini e ben studiati, suonati

Affascinanti effetti speciali accompagnano l'esecuzione di attacchi magici ed incantesimi.

La visuale in prima persona permette di apprezzare la qualità cosmetica e i dettagli di nemici ed ambienti.

sempre al momento giusto senza alcuna esitazione da parte del codice che gestisce l'audio. Manca del tutto, invece, il parlato campionato, che forse avrebbe appesantito e rallentato il ritmo di gioco ed è stato quindi scartato in favore del classico testo su schermo, impreziosito da un'ineccepibile traduzione in lingua inglese comprensiva di termini arcaici in linea con lo spirito e l'ambientazione dell'avventura.

I virtuosismi tecnici, comunque, sono semplicemente il "contorno" di **VS**: il piatto forte rimane la combinazione vincente tra una storia affascinante e una struttura di gioco complessa e profonda che sfugge a qualsiasi tentativo di classificazione. Inizialmente ritenuto affine a **Metal Gear Solid** per via del punto di vista adottato durante l'azione, **VS** usa l'esplorazione, la ricerca degli oggetti e la risoluzione dei puzzle (basati sullo spostamento di massi e casse di legno) come collante tra le sequenze di combattimento, che costituiscono a conti fatti il vero cuore del gioco. L'agente speciale Ashley dispone di due diverse modalità di movimento: quella esplorativa gli consente di saltare, aggrapparsi alle sporgenze e interagire con gli elementi mobili dello scenario, mentre quella offensiva, attivata dall'estrazione delle armi, lo predispone alla lotta limitandone nel contempo le capacità di manipolazione dell'ambiente. Ashley può portare i suoi assalti facendo appello alla magia, alle Break Arts (colpi speciali che assorbono una parte dell'energia vitale del protagonista) o alle armi: in quest'ultimo caso la pressione del pulsante di attacco ferma temporaneamente il gioco e provoca l'apparizione di una griglia sferica simile a quella di **Parasite Eve**, all'interno della quale risiedono gli avversari posizionati entro il raggio d'azione dello strumento offensivo selezionato. A rendere le cose più interessanti è la possibilità di colpire ciascun nemico in diverse parti del corpo, il cui danneggiamento inficia il rendimento in battaglia della vittima (con un braccio ferito, ad esempio, non potrà più infliggere danni cospicui) e offre un primo assaggio della pianificazione strategica richiesta negli scontri.

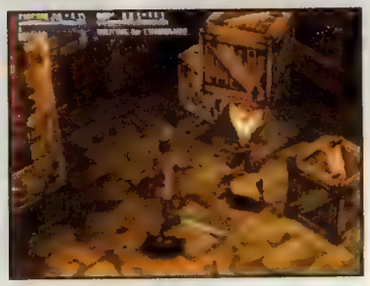
Avanzando nel gioco, infatti, si guadagna il diritto a ricorrere ad alcune abilità aggiuntive suddivise nelle categorie Chain e Defense: le prime, che sono di tipo offensivo e permettono di concatenare ulteriori colpi speciali al primo attacco andato a segno, negano al nemico la possibilità di controbattere e hanno effetti supplementari utilissimi (ripristino dell'energia vitale di Ashley, paralisi dell'avversario e così via), mentre le seconde possono essere sfruttare per minimizzare l'impatto dei colpi subiti. L'esecuzione delle abilità Chain e Defense, innescate dalla pressione del relativo pulsante al momento giusto, richiede un buon tempismo e una certa strategia nella scelta delle abilità più adatte per il combattimento in corso; inoltre non è saggio abusare di queste azioni speciali, dato che fanno diminuire la concentrazione di Ashley (che può essere riportata a livelli accettabili tramite l'assunzione di pozioni specifiche o la prolungata astensione dalla lotta) rendendolo più vulnerabile e meno preciso negli attacchi.

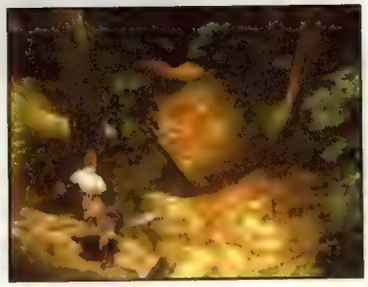
Ancora più accattivante e completo, se possibile, risulta il sistema di gestione delle armi, caratterizzate da un esteso gruppo di statistiche atte a stabilirne il grado di efficienza contro i vari tipi di avversari che infestano Leá Monde; l'unico modo per alterare le statistiche in questione consiste nel ripetuto impiego della stessa arma contro una determinata classe di nemici, nei confronti della quale lo strumento offensivo svilupperà pian piano un'affinità che lo porterà ad infliggere più danni agli esponenti della categoria prescelta. Il passo successivo nella personalizzazione dell'arsenale di Ashley richiede invece l'accesso ad una delle apposite botteghe, dove si ha l'opportunità di riparare e disassemblare le armi, tentare diverse combinazioni tra gli elementi di base (lame, impugnature e gemme magiche) ed accoppiare varie lame per generarne di nuove, più potenti e resistenti.

Vagrant Story, in conclusione, è un titolo che, pur essendo profondamente diverso da **FFT**, è idealmente rivolto alla stessa fascia d'utenza; la necessità di aggiornare continuamente le armi, l'impossibilità di salvare in qualsiasi momento, la longevità relativamente ridotta (circa venti ore per il primo completamento, in seguito al quale è possibile ripartire daccapo per visitare le aree segrete inaccessibili nella tornata iniziale) e l'obbligo di selezionare armi, incantesimi, abilità e protezioni in base alle debolezze di ciascun nemico potrebbero rendere **VS** indigesto a parecchi utenti, ma ciononostante il prodotto di SquareSoft è ciò che più si avvicina, almeno in questo momento, alla perfezione videoludica. **VS**, in altre parole, non è un gioco per tutti, ma nessuno dovrebbe esimersi dal provarlo: la perseveranza verrà ampiamente ricompensata...

VOTO **10 su 10**

Agendo sui tasti dorsali è possibile richiamare un menu d'accesso veloce a magie, oggetti e mosse speciali. Utilissimo in battaglia.



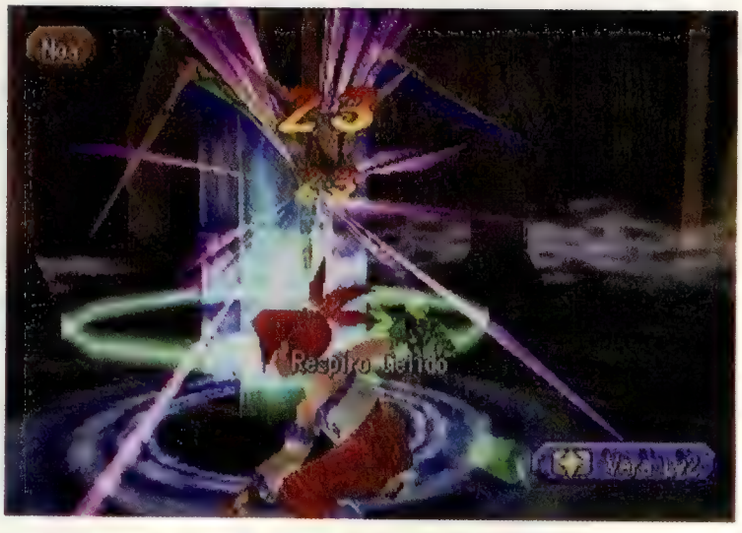


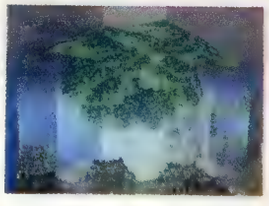
Si ringrazia Crazy Video per il gioco.

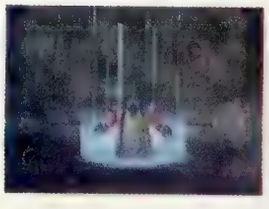
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **CONTRAIL** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

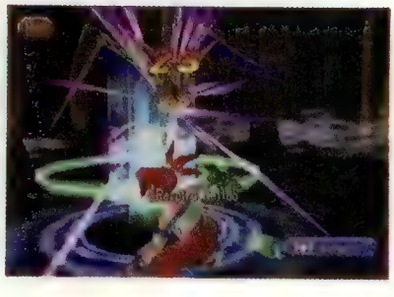
LEGEND OF LEGAIA

A venti mesi di distanza dal suo debutto nel mercato giapponese, Sony distribuisce nel nostro paese la seconda fatica del team Contrail. Saprà un titolo che già in origine mostrava segni di obsolescenza reggere il confronto con le produzioni attuali?









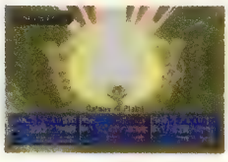
L'accesso a sottogiochi ed eventi speciali compensa la piattezza della trama.

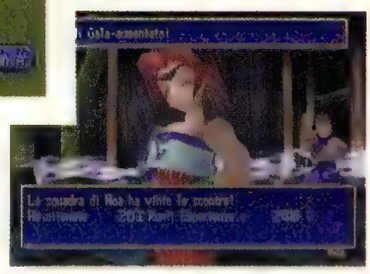
Nonostante il gioco sia interamente in 3D non è possibile modificare l'inquadratura.

di diegocortese

Per rispondere alle critiche di eccessiva classicità mosse nei confronti di **Wild Arms**, Contrail ha deciso di sperimentare una meccanica di gioco che, sebbene ispirata da altre produzioni, presenta numerosi spunti innovativi. Uno sforzo evolutivo che si è però concentrato solo sulla struttura dimenticandosi di coinvolgere l'aspetto estetico, sonoro e narrativo. Ne consegue un titolo che offre inizialmente una visione di sé decisamente negativa, e che tende a rimanere tale fino a quando, dopo diverse ore di esplorazioni e combattimenti, la struttura di gioco non si svela totalmente al giocatore. Con il tempo **Legend of Legaia** si rivela un RPG ricco di locazioni, segreti ed eventi speciali caratterizzato da un sistema di combattimento dalle discrete componenti strategiche. Sfortunatamente però, questi elementi da soli non sono sufficienti per consentire ad un gioco di ruolo di emergere rispetto allo standard qualitativo imposto dalla concorrenza, prima tra tutte la produzione Squaresoft.

L'elemento più distintivo di **Legend of Legaia** è il suo sistema di combattimento a turni, per il cui sviluppo Contrail ha chiaramente tratto ispirazione da **Xenogears**. Gli attacchi si effettuano scegliendo una combinazione di colpi diretti in alto, basso, sinistra e destra, la cui lunghezza dipende da una "Barra dell'Agilità" posta in fondo allo schermo. Questo indicatore può essere incrementato evolvendo il personaggio oppure, solo per il turno successivo, tramite una tecnica difensiva chiamata Spirito. Sebbene non si arrivi ai livelli di realismo e coinvolgimento nella battaglia di **Vagrant Story**, la scelta della direzione dei colpi ha una maggiore importanza rispetto ai comuni giochi di ruolo. Colpendo l'avversario in locazioni mancanti, i propri attacchi vanno a vuoto diminuendo così l'efficacia della combo. Le mosse devono quindi scelte in considerazione della forma del corpo del proprio bersaglio. Determinate combinazioni di colpi chiamate Arti consentono di incrementare notevolmente il danno inflitto. Queste tecniche possono essere assimilate venendo addestrati da maestri sparsi per il mondo di Legaia oppure andando a tentativi. L'unico prerequisito necessario è possedere una Barra dell'Agilità sufficientemente ampia. Per le loro versioni potenziate, contraddistinte dal prefisso Iper, Super e Miracolo, è invece necessario raggiungere un determinato livello di esperienza oppure ritrovare particolari oggetti. L'impiego delle Arti consuma dei punti la cui rigenerazione può essere velocizzata tramite la tecnica Spirito. Una stratega di combattimento eccessivamente aggressiva porta quindi ad un rapido esaurimento di questo punteggio con la conseguenza di ridurre fortemente la capacità offensiva del gruppo. Se il sistema di combattimento rivela palesemente la sua fonte ispiratrice in **Xenogears**, la concezione della magia condivide alcuni punti in comune con la saga di **Megami Tensei** di Atlus (a cui appartengono **Persona** e **Devil Summoner**). Gli incantesimi sono infatti lanciati dai nemici evocati durante il combattimento al costo di un'elevata quantità di punti magia. La cattura degli avversari può avvenire solo nei confronti di quelli legati a particolari elementi magici e deve essere effettuata senza impiegare incantesimi. A causa della rarità con cui vengono assimilate ed il loro alto costo, le magie assumono un ruolo secondario nel sistema di battaglia rispetto alle Arti. L'attenzione del giocatore tende quindi a focalizzarsi principalmente sull'acquisizione di queste ultime, decisamente essenziali se si vuole infliggere grandi quantità di danno. In caso contrario non è raro partecipare a combattimenti estremamente lunghi che, soprattutto quando si affrontano i boss, si possono tradurre in una rapida sconfitta. Ciò rende la prima decina di ore di gioco particolarmente frustrante in quanto la frequenza degli incontri casuali con i nemici mette continuamente a rischio la vita dei protagonisti.





Lo stile anime con cui sono rappresentati i personaggi può costituire una fonte d'interesse per gli appassionati di animazione giapponese.

Se si esclude la componente strategica offerta dal sistema di combattimento e l'elevata profondità di gioco derivante dall'abbondanza di sottogiochi e segreti, **Legend of Legaia** risulta meno curato della precedente produzione Contrail. La trama si limita alla ricerca di paese in paese di alcuni Alberi della Genesi il cui risveglio consente al mondo di Legaia di scampare dalla minaccia della Nebbia. Le persone incaricate di tale compito sono due ragazzi ed una ragazza, gli unici protagonisti del gioco.

Oltre a soffrire di una tediante ripetitività, salvata a tratti solo da alcune sottotrame, la storia presenta una progressione particolarmente lenta. Difetto dovuto all'eccessiva frequenza e durata dei combattimenti, alla pigra andatura del proprio gruppo sulla mappa di gioco e alla notevole quantità di tempo richiesta per l'evoluzione, per altro piuttosto ridotta, dei personaggi. Una parte consistente delle più di cinquanta ore necessarie per giungere al termine dell'avventura la si spende a causa dei suddetti motivi. Stupisce, inoltre, la decisione di far dipendere la sequenza finale, tra le quattro disponibili, da un semplice dialogo che segue la sconfitta del nemico finale. Soprattutto visto che il gioco dimostra in più momenti della storia di essere influenzato dalle azioni prese dal giocatore.

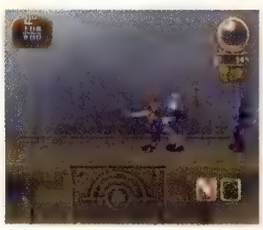
Del tutto insoddisfacente il comparto cosmetico, ulteriormente danneggiato dall'ampio lasso di tempo trascorso dalla commercializzazione del gioco in Giappone. Texture sgranate e soggette a deformazioni, personaggi squadrati, ambientazioni povere di dettaglio e problemi di bad clipping affliggono un motore grafico assolutamente non all'altezza degli RPG attuali. Meno tragica la situazione dal punto di vista audio caratterizzato da una colonna sonora tutto sommato sufficiente, effetti sonori credibili e da una discreta varietà di parlato campionato durante i combattimenti (per altro lasciato in giapponese). Per ciò che concerne la versione italiana, ci duole segnalare la presenza delle consuete bande nere ed una qualità della traduzione non proprio ottimale. Problema quest'ultimo che affliggeva anche il precedente **Wild Arms**. Un'attenzione durante lo sviluppo egualmente ripartita tra tutti gli elementi di gioco avrebbe consentito a **Legend of Legaia** di esaltare la sua profondità e la qualità del suo sistema di combattimenti. Sfortunatamente, per motivi di budget o di incapacità dei programmatori, solo alcune delle sue componenti risultano qualitativamente accettabili.

VOTO **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **CONTRAIL** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

ALUNDRA 2

Qual è l'utilità di un sequel che non ha nulla in comune con il suo predecessore? Activision e Contrail tentano di spiegarcelo, ma con scarso successo...



Le scene di intermezzo, la cui resa lascia piuttosto a desiderare, sono realizzate impiegando il motore poligonale principale.

La semplicissima schermata dedicata alla gestione degli oggetti è lontana anni luce dalla complessità dei sistemi d'inventario dei moderni RPG di origine nipponica.

di erik**pede**

Agli americani, si sa, non piacciono i giochi troppo difficili, tanto che moltissimi titoli di provenienza britannica, tradizionalmente caratterizzati da una certa ostilità nei confronti degli utenti, vengono sottoposti a sostanziali modifiche nel bilanciamento della difficoltà prima di un'eventuale commercializzazione negli States (modifiche solitamente richieste dagli editori nordamericani allo scopo di avvicinare il gameplay ai gusti degli yankee). Lo stesso destino tocca spesso e volentieri ai prodotti nipponici più esigenti in termini di impegno richiesto ai giocatori, anche se di tanto in tanto gli americani sembrano disposti a fare qualche eccezione: una delle più recenti ha visto come protagonista proprio il primo **Alundra**, premiato da un discreto successo di pubblico e critica a dispetto dei puzzle da mal di testa e dei difficilissimi scontri con i boss. I meriti del titolo sviluppato da Matrix, d'altro canto, erano chiari e sin troppo attraenti per passare inosservati, con un gameplay interessante e ben rifinito a fare da sostegno ad una trama inaspettatamente oscura ed inquietante. Non si può non rimanere perplessi, quindi, nello scoprire che **Alundra 2** non ha assolutamente nulla a che vedere con il fortunato predecessore: persino il personaggio principale, chiamato per l'appunto Alundra, è sparito senza lasciare alcuna traccia portando con sé la grafica bidimensionale che tanto era piaciuta agli appassionati del primo gioco, sostituita dagli sviluppatori di Contrail (Matrix ormai compare solamente nei titoli di testa, probabilmente per questioni legali legate ai diritti sul nome della serie) con l'immancabile motore poligonale.

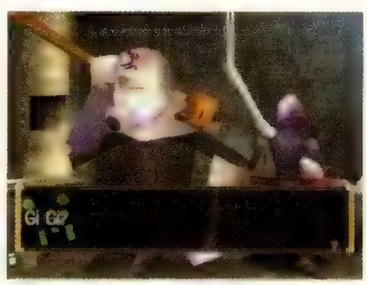
La storia di **Alundra 2** parla di un mondo in cui i pirati scorrazzano incontrastati per mare e per aria, tenendosi però alla larga da un pacifico e prospero regno retto da un re saggio e dai suoi due guerrieri più fidati. La situazione si mantiene invariata sino al giorno in cui il barone Diaz, nemico giurato del regno in questione, stipula un trattato di alleanza con i pirati e, dopo aver fatto sparire la coppia di spadaccini, cattura il re sostituendolo con un fantoccio di legno (della cui presenza i furbi popolani non sembrano avvedersi) per poi assumere il controllo del reame. La figlia del re, evidentemente meno stupida degli altri abitanti della regione, finisce fortunatamente per accorgersi del sotterfugio e decide di andare a cercare il cacciatore di pirati Flint per chiedere il suo aiuto: Flint, inutile dirlo, è l'eroe principale di **Alundra 2**, ma è un eroe terribilmente stereotipato, come il resto del cast d'altro canto. Ed è qui che cominciano a saltar fuori le magagne del gioco: affezionarsi ad un gruppo di personaggi privi di personalità e carattere è infatti assai difficile, mentre la trama spensierata e al tempo stesso priva di inventiva costituisce un grosso passo indietro rispetto alle storie di demoni e labirinti maledetti del primo **Alundra**. L'unico "interprete" degno di nota, forse, è il perfido mago dalla pelle verde conosciuto col nome di Mephisto (quanta fantasia...), che utilizza delle singolari chiavette per trasformare uomini e animali in androidi dall'istinto omicida. Al di là di questo flebile guizzo, purtroppo, **Alundra 2** offre ben poco a chi in un RPG cerca una trama solida e interessante, affidandosi ad un nutrito set di sottogiochi e ad altre bizzarrie (una su tutte: l'esplorazione di ogni singola toilette del mondo mirata all'ottenimento di un attacco speciale).

Se lo scarso fascino della storia fosse stato l'unico problema di **Alundra 2** sarebbero stati in molti a concedersi il lusso di chiudere un occhio, ma il titolo Activision si comporta piuttosto male anche sotto molti altri aspetti. La realizzazione grafica, ad esempio, sembra aver subito un bruttissimo colpo nel passaggio dal 2D al 3D: i personaggi poligonali sono sì molto colorati, ma presentano un fastidioso campionario di scalettature, giunzioni in bella vista, animazioni rigide e unioni difettose tra modelli e rivestimenti. Non sono da meno, sempre in negativo, gli scenari, poco dettagliati e ricoperti da texture antiquate e poco definite, mentre si salvano gli effetti di luce associati alle magie che il protagonista acquisisce nel corso della sua missione. È invece disastrosa la telecamera virtuale, fonte di innumerevoli complicazioni nella risoluzione dei puzzle (basati sulle solite combinazioni di blocchi e pulsanti) e nei combattimenti più duri. La visuale, da scegliere tra le tre disponibili, va infatti sistemata manualmente ad ogni piè sospinto se si vogliono tenere d'occhio gli elementi che

compongono gli enigmi, i movimenti del personaggio principale e quelli dei suoi acerrimi nemici. Più illuminata la scelta operata dagli sviluppatori per gli scontri con i boss, durante i quali la visuale fissa impedisce occasionalmente la localizzazione dell'avversario, ma evita in ogni caso sgradevoli emicranie. Molto buono infine il doppiaggio in lingua inglese, anonima la musica, irritanti gli effetti sonori: questo il quadro tecnico di **Alundra 2**, con tanti saluti all'efficienza del comparto audiovisivo del predecessore.

Le ultime note di questa recensione sono per la giocabilità di **Alundra 2**, messa in affanno dal rilevamento delle collisioni tutt'altro che perfetto e dal sistema di controllo estremamente carente in precisione (un vero problema quando c'è bisogno di saltare), nonché lento nella risposta ai comandi impartiti nelle battaglie. Battaglie che soffrono inoltre di un'impostazione letargica per tutta la prima fase dell'avventura, quando è possibile sferrare un solo colpo alla volta in attesa del reperimento delle tessere dei puzzle necessarie all'apprendimento di qualche rudimentale combo. Non che la situazione migliori granché dopo l'espansione delle tecniche offensive disponibili, dato che le lentissime animazioni associate ai colpi, al riposizionamento delle braccia dopo gli attacchi, alle cadute e al successivo ritorno alla posizione eretta finiscono per creare confusione e disorientamento proprio nel momento in cui si deve prendere il tempo giusto per colpire un avversario che si sta rialzando o si avvicina di corsa. Risultato: si prendono un sacco di botte senza avere alcuna colpa, rischiando una crisi isterica in caso di scelta dell'infido livello Normal aggiunto da Activision per le versioni occidentali e popolato da mostri che incassano un bel po' di colpi prima di tirare le cuoia e infliggono danni spropositati.

La difficoltà, in conclusione, potrebbe essere l'unico punto di contatto tra il primo **Alundra** e il secondo, ma è chiaro che questo fattore da solo non basta a fare del gioco Activision un vero seguito, e non è nemmeno sufficiente a far dimenticare che **Alundra 2**, alla fin fine, non è altro che un maldestro tentativo di sfruttamento del nome di un gioco di un certo successo. Agli appassionati dell'originale consigliamo di non farsi indurre in tentazione da questo presunto sequel e di rivolgersi altrove, agli altri... pure.



La caratterizzazione grafica degli avversari è quasi sconfortante, soprattutto nel caso di questi androidi...

VOTO **4 su 10**

BLACK BOX

WWW.BLACK-BOX.IT

vuvuvublacktrattinoboxpuntoit

BLACK BOX

HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD

DISTRIBUZIONE - VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

LA MANIA CONTINUA.....

Gadgets..... Carte..... Giochi..... Pokemon !!!!

CONTINUA LA SVENDITA SUI TITOLI RIMASTI:

SOFTWARE PC - PSX - NINTENDO - DREAMCAST

RICHIEDI ON LINE, IL LISTINO DEI PRODOTTI IN OFFERTA !!!

SCONTI FINO ALL'80% SU SOFTWARE E ACCESSORI

Conctact us...

BLACK BOX

NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)

CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)

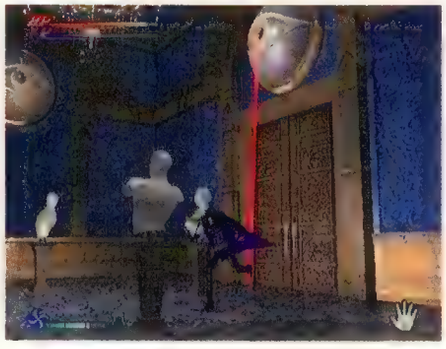
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)

black-box@black-box.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

VAMPIRE HUNTER D

Seguendo la tradizione popolare, abbiamo provato a distruggere il CD di **Vampire Hunter D** con dell'aglio esponendolo poi ai raggi solari. Purtroppo la nostra missione è miseramente fallita. Forse avremmo dovuto usare un paletto di frassino...



di marco**ravetto**

Chi ha avuto modo di leggere i racconti scritti da Hideyuki Kikuchi o di vedere i cartoni animati da essi ispirati, conoscerà certamente la storia di "D", il protagonista dell'ultima produzione di JVC. D è un mezzosangue (nel senso che è mezzo essere umano e mezzo vampiro) che ha dedicato la sua vita alla caccia e allo sterminio dei vampiri in un futuro in cui la terra è praticamente invasa da queste mostruose creature e in cui gli esseri umani sono ormai costretti a vivere quotidianamente nel terrore. In questa avventura la missione di D è abbastanza semplice: un ricco dignitario lo ha assoldato per liberare la propria figlia che, rapita da un vampiro, è stata rinchiusa nel castello di Chaythe, il luogo in cui si svolge tutto il gioco. La trama, pur non brillando per originalità e fantasia, è comunque abbastanza interessante, ma bastano pochi istanti di gioco perché l'entusiasmo iniziale e la voglia di lanciarsi alla caccia dei vampiri lasci spazio al più triste e cupo sconforto. **Vampire Hunter D** è infatti un gioco in stile **Resident Evil** che riesce nella non facile impresa di assorbire tutto il peggio del survival horror targato Capcom respingendone invece tutte le caratteristiche positive. Gli enigmi, pur essendo elaborati con discreta cura, sono troppo pochi e troppo diluiti nel tempo, tanto che la maggior parte del gioco viene spesa a vagare inutilmente di stanza in stanza, affrontando qualche nemico, recuperando qualche oggetto e cercando di combattere (purtroppo senza alcuna speranza di vittoria) contro il terribile sistema di controllo.

Un sistema di controllo che, accompagnato da una gestione delle inquadrature che non esiterei a definire schizofrenica, rende quasi impossibili anche i movimenti più semplici ed elementari. Un quadro del genere, non certo confortante, non può che far passare in secondo piano sia le notevoli dimensioni dell'area di gioco (garanzia almeno teorica di longevità) che la realizzazione tecnica che, almeno per quanto riguarda alcuni particolari, riesce a raggiungere una valutazione perlomeno positiva; alcune ambientazioni infatti sono rese efficacemente cupe e tetre, nonché abitate da mostruose creature. Il tutto riesce ad immergere il giocatore nel vivo dell'avventura, grazie, tra l'altro, ad un sonoro tutto sommato discreto e che aiuta non poco a creare la giusta atmosfera. Peccato solo che, una volta preso in mano il controller tutto questo coinvolgimento sparisca per lasciar strada alla desolazione più totale e, già dopo due o tre minuti di gioco si viene presi dalla crescente voglia di spegnere la console e di riporre il CD di **Vampire Hunter D** in un luogo nascosto, desolato, irraggiungibile.

In una bara magari? Il nostro consiglio conclusivo non può quindi che essere quello di evitare accuratamente il nuovo titolo di JVC, nonostante siate appassionati della serie animata, di questo genere di giochi o, più in generale, proviate un'attrazione sfrenata per le creature che succhiano il sangue.

VOTO **4 SU 10**

Caricando l'energia potrete rilasciare un potente attacco che non lascerà speranze al malcapitato nemico di turno.

YAMAHA

SLIDER

Freestyle Attitude.

Haga e compagni ti regalano un milione*

Per festeggiare i tanti successi di questa stagione, Haga e gli altri piloti dei Team Yamaha, ti fanno avere su **Slider** un superincentivo di ben **un milione!**

E non è tutto.

*** Un milione di contributo** sulla rottamazione, fino al 31 luglio e **Slider è tuo a L. 2.990.000** interamente finanziati a **tasso zero** in 14 mesi (Taeg 8,42% salvo approvazione finanziaria). E se non rottami L. 300.000 di supervalutazione dell'usato o **accessori originali** per lo stesso importo, oltre a **L. 3.500.000 a tasso zero** con **prima rata** da **settembre** (Taeg 8,48% salvo approvazione finanziaria).

Chiedi di Concessionari le condizioni. Gli indirizzi sono sulle Pagine Gialle.

Yamaha sceglie lubrificanti ADVANCE

Slider è conforme alla normativa Euro1, usa benzina verde rispettando l'ambiente.

ecological YAMAHA

Claudio Federici
World Motocross

"James Whitham"
World Supersport

"Maio" Melega Li
World Supersport

"Vitto" Guareschi
World Superbike

Noriyuki Haga
World Superbike

Andrea Bartolini
World Motocross

Slider Paddock Team

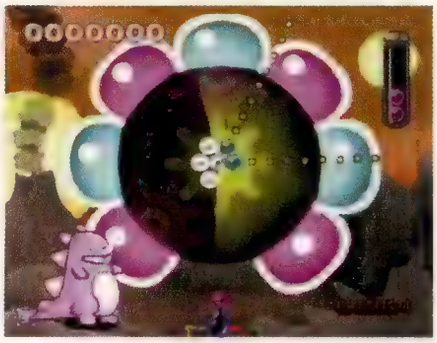
3 ANNI DI GARANZIA

3 YAMAHA euro SERVICE

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE** SVILUPPATORE **N2O** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

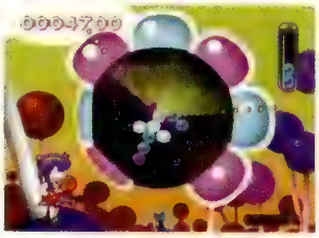
SPIN JAM

Palline colorate che esplodono se disposte nel modo giusto, vocine stridule e gioiose, draghetti sorridenti e altri personaggi a dir poco improbabili: è **Bust-A-Move**! Oppure no?



Gilly, eh? Non vorremmo insistere, ma a noi questa qui sembra una faccia conosciuta...

di erikpede



Una o più linee tratteggiate indicano il percorso delle palline che verranno lanciate verso i petali all'esterno del disco.

Se è vero che l'imitazione, tra tutte le forme di ammirazione esistenti, è quella più elevata (o forse semplicemente la più esplicita, a seconda dei punti di vista), allora i responsabili della divisione PlayStation di Empire devono essere davvero follemente innamorati della serie **Bust-A-Move**. È proprio dai fortunatissimi puzzle game di Taito, infatti, che provengono molti degli elementi di base di **Spin Jam** che, oltre a fare affidamento su un gameplay fondato sulle classiche palline colorate, arriva addirittura a proporre un set di urletti campionati quasi identici a quelli di **Bust-A-Move** e un gruppo di personaggi carini e simpatici con tanto di draghetto molto simile agli arcinoti Bub e Bob. Non si può comunque parlare di plagio (e ci mancherebbe), dato che Empire ha messo in piedi una struttura di gioco completamente nuova sostituendo il campo di battaglia statico di **Bust-A-Move** con un disco che il giocatore può ruotare a piacimento e al cui interno vanno sparate le palline colorate che si affacciano in maniera casuale alla bocca del cannone posto alla base dello schermo. Le sfere, che si affollano all'interno del disco a partire dal perno centrale, vanno disposte in modo da affiancarne almeno tre dello stesso colore: così facendo si provoca l'eliminazione della terna realizzata che, prima di svanire dallo schermo, lampeggia per qualche secondo per permettere al giocatore di agganciare altre sfere identiche a quelle del gruppo appena formato. Troppo facile? Non necessariamente, perché la sparizione delle palline sapientemente sistemate dall'utente scatena una reazione che "spara" verso l'esterno della ruota le sfere che risiedono nella parte opposta del perno, le cui destinazioni finali sono i petali disposti sul bordo del disco. Tali petali, caratterizzati da tinte ben definite, devono essere eliminati tramite la spedizione al loro indirizzo di palline cromaticamente affini ai petali stessi che, una volta chiusi, determinano il completamento del livello in corso. Le complicazioni, però, non sono finite: impilando le sfere sino a farle fuoriuscire dal disco si dà il via alla propagazione di un veleno che, partendo dall'esterno, si dirige verso il perno per bloccarlo e decretare il fallimento della partita. L'unico modo per fermare il veleno consiste nell'interruzione della catena lungo la quale la micidiale sostanza si espande, magari con l'aiuto di una delle palline speciali che di tanto in tanto compaiono nel cannone.

E le modalità? È presto detto: nella sezione Arcade ci si deve impegnare per arrivare al centesimo livello e ottenere il punteggio più elevato a dispetto delle difficoltà aggiuntive (sfere dagli effetti negativi, incremento delle palline richieste per la chiusura dei petali che possono essere grigi o trasparenti e quindi impossibili da riempire) che si presentano man mano che si procede. Nella modalità Battle, giocata contro un altro utente umano, lo scopo è invece quello di riempire i propri petali per causare la spedizione di intere vagonate di palline aggiuntive nel disco dell'avversario e costringerlo ad impilare le proprie sfere senza metodo, fino all'inevitabile fuoriuscita delle "bolle" dal disco con la conseguente sconfitta dovuta alla propagazione del veleno. La modalità Story, infine, è fondamentalmente uguale a quella denominata Battle, ma in questo caso ci si batte con la CPU affrontando in sequenza tutti i personaggi del gioco per giungere allo scontro finale con il diabolico Moolamb. Non mancano ovviamente livelli segreti, personaggi aggiuntivi ed altri particolari nascosti da guadagnare nel corso delle partite, così come abbondano le "carinerie" sparse in ogni singola schermata, ma nessuno di questi fattori riesce a risollevare un gameplay che, pur apparendo esaltante se descritto a parole, manca in realtà dell'immediatezza, dell'intuitività e della brillantezza dei migliori puzzle game in generale e di **Bust-A-Move** in particolare. La confusione che spesso si manifesta sul campo di gioco e il ritmo blando delle partite più lunghe, peraltro piuttosto frequenti, danno purtroppo il colpo di grazia ad un titolo che avrebbe potuto essere perlomeno decente e che invece non arriva nemmeno alla sufficienza. Peccato.

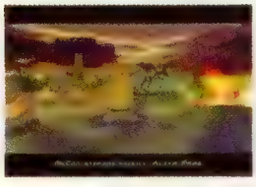
VOTO **5 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **FRONTIER DEVELOPMENTS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

INFESTATION

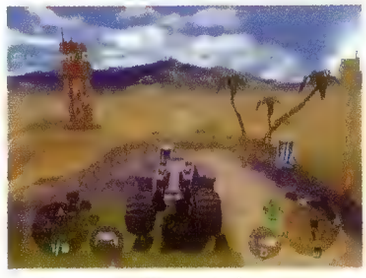
Come sempre, una feroce razza di alieni ha trovato il modo di avvicinarsi al pianeta Terra. La razza umana è ancora una volta in pericolo e i soliti eroi si preparano ad affrontare una missione suicida...insomma, anche oggi nulla di nuovo...

La visuale in prima persona non è certamente la più comoda; in alcune situazioni, a causa delle sconnessioni del terreno è veramente difficile capire cosa sta accadendo.



La Terra è stata infestata, o meglio, sta per essere infestata dal solito esercito di alieni che, sfruttando a proprio vantaggio alcune tecnologie create dagli esseri umani per trasportarsi alla velocità della luce da una galassia all'altra (e favorire di conseguenza la colonizzazione dell'universo), sono riusciti a conquistare diversi avamposti controllati all'uomo e si avvicinano sempre di più al nostro amato pianeta. Fortunatamente l'invasione di queste mostruose e pericolosissime creature viene frenata prima che coinvolga anche la Terra. Merito di una squadra speciale che, dotata di potenti mezzi e di armi tecnologicamente molto progredite combatte l'avanzata nemica per poi lanciarsi al contrattacco, raggiungendo il quartier generale degli alieni per sradicarli dalla faccia della galassia una volta per tutte. Inutile dire che in **Infestation**, ultimo nato di Ubi Soft per PlayStation, il giocatore avrà il compito di controllare proprio questa squadra speciale e di compiere tutta una serie di missioni, utilizzando mezzi che variano da semplici cingolati a più potenti e manovrabili navette spaziali. Una volta superata la prima fase, un vero e proprio tutorial che insegna a controllare i vari mezzi e a utilizzare le armi a disposizione, si entra nel vivo dell'azione e si affrontano missioni sempre più complesse e articolate. Oltre infatti a dover attaccare le forze nemiche per eliminare i nemici presenti nell'area, il giocatore deve anche preoccuparsi della difesa delle postazioni terrestri presenti, dato che, i pochi esseri umani sopravvissuti sono in grado di fornire utilissimi aiuti sotto forma di nuove e potentissime armi da equipaggiare ed impiegare nel corso del gioco. Se inizialmente, infatti, i vari mezzi a disposizione non sono particolarmente forniti ed equipaggiati, raggiungendo alcune costruzioni, è possibile ottenere un nuove "abilità", che consentono, per esempio, di attraversare i corsi d'acqua oppure di avere dei turbo o delle armi più potenti. Strutturalmente **Infestation** è un titolo dall'impostazione decisamente classica che non si discosta più di tanto da altre produzioni del genere. Il sistema di controllo è abbastanza semplice e preciso anche se, soprattutto nelle prime partite, si possono verificare dei piccoli problemi dovuti a qualche leggera imprecisione grafica. Le varie missioni sono costruite con sapienza ed intelligenza, e grazie anche una buona calibrazione del livello di difficoltà, il gioco offre sempre una sfida costante senza mai toccare picchi di ostilità insormontabili. Note meno liete vengono invece dalla realizzazione tecnica che, seppure discreta, è caratterizzata da una certa povertà nei fondali, controbilanciata fortunatamente da uno scrolling che si mantiene sempre su buoni livelli di fluidità anche nelle situazioni più caotiche e confuse. Sufficiente infine anche il giudizio sul sonoro, non particolarmente ricco sia nelle musiche che negli effetti. In conclusione **Infestation** è un titolo discreto, non certo un capolavoro, adatto agli appassionati del genere che vogliono ancora una volta affrontare (e, si spera, bloccare) l'ennesima invasione aliena.

VOTO **7 su 10**



Solamente utilizzando le gomme giganti è possibile attraversare i corsi d'acqua.

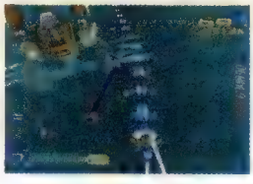
di marco**ravetto**

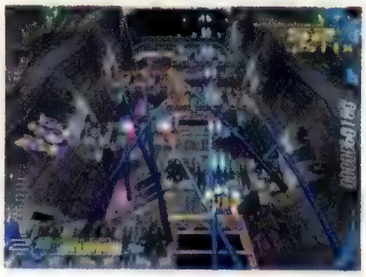
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

RAY CRISIS

Smart bomb, power up, boss di fine livello, punteggio totale, navicelle extra... Quando pensavamo si trattasse ormai di una razza estinta, Taito ci ripropone, nascondendolo sotto false spoglie 3D, un emulo dei cari vecchi "sparatutto" a scorrimento, che fecero la gloria delle console a 16 bit.

Come in ogni altro sparatutto che si rispetti, anche in Ray Crisis i boss di fine livello sono decisamente enormi e necessitano di diversi minuti di fuoco totale prima poter di essere eliminati.



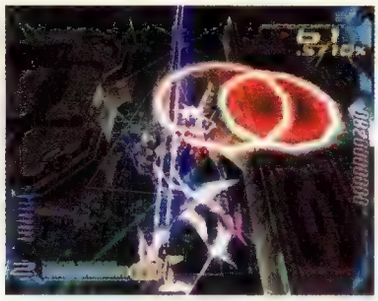


Le situazioni di gioco più caotiche sono sottolineate dalle vibrazioni del Dual Shock, che durante gli scontri con i boss di fine livello arriva ad agitarsi peggio di un frullatore.

di igor**berzi**

Circa una decina di anni fa, ai tempi dei sistemi videoludici a 16 bit (Amiga, SNES e Megadrive), il genere dei cosiddetti "sparatutto a scorrimento", rappresentava uno dei filoni più apprezzati dagli utenti e più sfruttati dalle software house. Con l'avvento delle console a 32bit però tale successo si ridimensionò drasticamente tant'è che e al giorno d'oggi, la commercializzazione di uno sparatutto ha assunto carattere di eccezionalità. Gli elementi che più degli altri hanno calato nel crepuscolo tale genere, sono stati probabilmente, da una parte l'impossibilità di sfruttare appieno le opportunità concesse dalle console di nuova generazione (nonostante le impressionante innovazioni a livello di grafica, il concept alla base di ciascuna produzione è rimasto giocoforza sempre lo stesso, ormai obsoleto, di dieci anni fa), dall'altra l'endemicamente limitata longevità di praticamente tutti gli sparatutto, resa ancora più lampante dal confronto con RPG, arcade adventure, racing simulations e di tutti quei prodotti che fanno della loro prolungata fruibilità il proprio elemento di forza. Posso avvertirvi già da ora che **Ray Crisis**, il nuovo shoot'em up proposto da Taito, conferma in pieno tutti i luoghi comuni caratteristici del proprio genere videoludico. Quindi continuate pure la lettura, ma solo se non vi spaventa l'idea di un titolo con cui vi divertirete per non più di una settimana e nel quale il vostro obiettivo principale sarà quello di realizzare il maggior punteggio possibile. Se poi siete tra coloro nei quali nomi come **R-Type**, **Silkworm** e **Thunderforce**, provocano un piccolo fremito in fondo al cuore, vi annuncio che per questo **Ray Crisis** forse varrà la pena di fare un salto dal vostro negoziante import di fiducia...

La parte che fa da contorno all'azione vera e propria si presenta particolarmente ricca e varia, considerando il genere del titolo, e denota una realizzazione assai accurata. Un breve FMV vi introdurrà alle schermate con i menu di selezione dove, oltre a procedere con i vari settaggi (autosave, audio/video, controller, e via dicendo: i salvataggi sono compatibili con PocketStation su cui può anche essere scaricata una mini versione del gioco), potrete consultare alcune tabelle statistiche contenenti i vostri punteggi record ed una vera e propria guida in linea, articolata in numerose videate in alta risoluzione, che vi spiegherà per filo e per segno il funzionamento del gioco. Rispetto al suo prequel (**Ray Storm**, pubblicato circa quattro anni fa) **Ray Crisis** offre la possibilità di scegliere tra due differenti modalità gi gioco: selezionando "Original" vi sarà prima di tutto richiesto di decidere i tre livelli che andrete ad affrontare inizialmente (fatto assai singolare, è possibile anche scegliere di affrontare tre volte lo stesso livello). Una volta in azione, quando avrete perso tutte le vite a vostra disposizione, il "Continue" permetterà di procedere nell'avventura ripartendo dall'ultimo punto raggiunto. La modalità "Special" si presenta invece come una specie di adattamento dei classici "Survival mode" visti in diversi picchiaduro degli ultimi tempi: in pratica inizierete l'azione con una sola navicella a disposizione, e il vostro compito (al di là dell'indispensabile recupero di nuove vite strada facendo) sarà quello di procedere il più a lungo possibile affrontando i livelli che, uno dopo l'altro il gioco vi proporrà (qui non potrete sceglierne l'ordine). Una volta persa l'ultima vita la partita si concluderà e non vi verrà concessa alcuna opportunità di continuare. Rispetto al prequel, anche le navicelle a disposizione sono aumentate di numero: a seconda delle vostre preferenze potrete ora scegliere rispettivamente fra tre possibilità. La prima navicella è la WR-01R, dotata di "Wide shot" (raffiche di proiettili che tendono a disporsi a ventaglio) e "Lock on laser" (identico a quello già visto in **Ray Storm**); la seconda è la WR-02R, dotata di "Laser" (assai potente, ma efficace solo contro i nemici che si trovano esattamente lungo l'asse di fuoco) e di "Thunder laser" (micidiale quanto spettacolare: una volta adeguatamente potenziato riempie lo schermo di fulmini e scariche elettriche consentendovi di fare velo-



I "power-up" che consentono di migliorare la potenza di fuoco della proprio navicella sono ottenibili distruggendo alcuni nemici che si distinguono dagli altri per la propria colorazione rossa.

cemente piazza pulita di gran parte dei nemici). Conclude la terna - viva l'originalità! - la WR-03R: dotata di missili a ricerca automatica ("Homing") e "Photon Torpedo" (anche visivamente, chiara citazione dei celebri cannoni fotonici di *Star Trek*), si dimostra un mezzo assai equilibrato, anche se sicuramente il meno "coreografico" dei tre. Ovviamente ciascuna navicella ha a disposizione una speciale "smart bomb" che una volta utilizzata potrà essere ricaricata eliminando un certo numero di nemici.

La struttura del gioco è rimasta in pratica la stessa di **Ray Storm**: si tratta in sintesi di uno sparatutto a scorrimento verticale che, nonostante conti sulla presenza di nemici e fondali completamente in 3D, vede l'azione svolgersi esclusivamente sulle classiche due dimensioni, in pieno stile shoot'em up a 16 bit. I nemici possono essere grosso modo suddivisi in due categorie: quelli che vi attaccano movendosi in aria o, in generale, sul vostro stesso piano d'azione (eliminabili con una qualsiasi tra le armi a vostra disposizione), e quelli che si trovano sul terreno, sullo sfondo, o comunque nel piano di gioco sottostante al vostro (eliminabili esclusivamente per mezzo dell'arma secondaria: dopo averli "ingaggiati" per mezzo di un mirino, potrete attaccarli premendo l'apposito tasto). Il sistema di combattimento è molto semplice ed intuitivo: appena avrete capito il funzionamento delle varie armi "lock on" quello che vi resterà da fare sarà concentrarvi sul blastamento sistematico di qualsiasi cosa vi appaia sullo schermo. In effetti in **Ray Crisis** l'eliminazione dei nemici richiede l'utilizzo di ben poca strategia: a differenza di quanto avveniva in **Einhander** o in **Thunderforce V** (attualmente i due titoli di riferimento del genere), non è possibile cambiare il proprio armamento nel corso dell'azione o in funzione, ad esempio, del boss che si sta per affrontare. Le due armi a disposizione possono essere sottoposte a potenzimenti ed i cambi di navicella sono consentiti solo a partita conclusa. A livello di realizzazione tecnica il titolo si dimostra eccellente sotto ogni punto di vista: graficamente **Ray Crisis** è un vero spettacolo per gli occhi. Il design poligonale di prim'ordine e le texture egregiamente definite, vengono coadiuvati dalla presenza di stupendi effetti di luce e di trasparenza, mentre sono quasi totalmente assenti rallentamenti di alcun tipo (uniche eccezioni: alcune fasi particolarmente concitate durante i combattimenti con i boss di fine livello). Per quanto riguarda il gameplay, il titolo si dimostra indubbiamente in grado di assicurare agli amanti del genere ore ed ore di puro divertimento blastatorio della migliore specie, ma mi sentirei di dire che in questo caso non si riescono probabilmente a raggiungere i livelli di eccellenza toccati dai sopraccitati **Einhander** e **TF V**. Il sistema di controllo è assai preciso e gratificante (con la levetta analogica è possibile far disegnare alla navicella traiettorie millimetriche), i nemici sono numerosi quanto vari, i livelli di gioco, pur non lunghissimi, denotano una certa fantasia concettuale. Le cose che però probabilmente difettano in **Ray Crisis** rispetto ai suoi due concorrenti sono da una parte la frenesia e l'imprevedibilità dell'azione (se si eccettuano i combattimenti con i boss di fine livello, nei momenti in cui lo schermo è letteralmente riempito di nemici si ha comunque la sensazione di avere tutto sotto controllo o di poter addirittura prevedere da dove arriverà il prossimo attacco), dall'altra la limitata varietà delle situazioni di gioco proposte durante lo scorrere dei vari stage (strutturalmente si dimostrano molto lineari ed in ogni caso abbastanza simili gli uni agli altri). In definitiva, pur non riuscendo ad imporsi come nuovo punto di riferimento nel proprio genere, **Ray Crisis** si dimostra senza dubbio un ottimo titolo (veramente notevoli grafica e realizzazione tecnica in generale) e in ogni caso un acquisto caldamente consigliato per i fan degli shoot'em up vecchio stile.

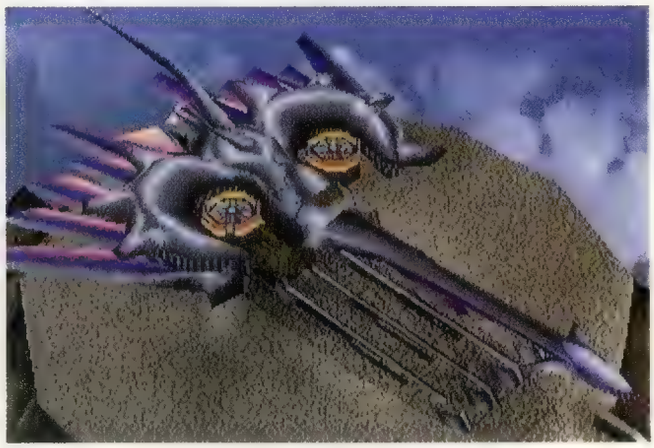
VOTO **8 su 10**

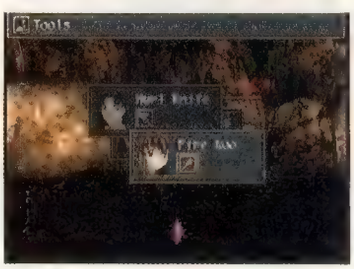
Purtroppo le foto non rendono giustizia agli stipendi effetti di luce e di trasparenza scatenati dall'eccellente motore di gioco.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **CONTRAIL** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

WILD ARMS 2

Visto lo scarso successo ottenuto da **Legend of Legaia**, Contrail ha deciso di riproporre la meccanica di gioco del più fortunato **Wild Arms** realizzando un sequel strutturalmente molto vicino al titolo originale.





Tramite il tasto START è possibile scegliere in ogni momento quale membro del team impiegare per affrontare gli enigmi.

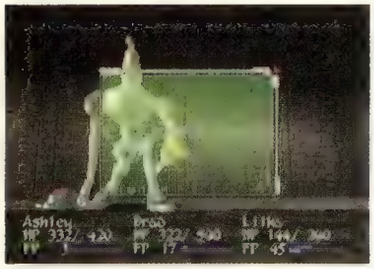
di diegocortese

Uscito in Giappone nel dicembre del 96, **Wild Arms** è stato uno dei primi tentativi di Sony di porre rimedio all'iniziale carenza di RPG per PlayStation. Vista la mancanza di concorrenti, per Contrail è stato sufficiente arricchire una meccanica tradizionale con una storia avvincente ed alcuni elementi di gioco innovativi per ottenere una buona risposta di pubblico. Grazie allo sforzo di numerose software house nipponiche, prima tra tutte Squaresoft, quegli anni sono ormai un lontano ricordo. Con l'abituarsi dei team di sviluppo alle caratteristiche offerte da PlayStation, il genere dei giochi di ruolo ha subito una crescita qualitativa costante che è andata di pari passo con la sua sempre più crescente popolarità. Processo evolutivo che sembra non aver toccato Contrail, almeno a giudicare da **Wild Arms 2**. Sono infatti numerosi i punti in comune del gioco con l'episodio precedente tanto che, se non fosse per la differente sceneggiatura ed alcune aggiunte alla meccanica di gioco, sarebbe più giusto considerarlo un rifacimento più che un sequel vero e proprio.

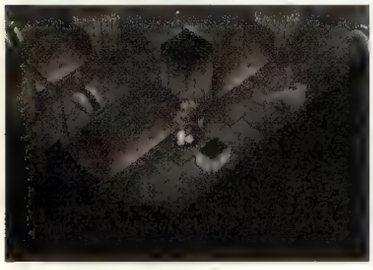
Gli eventi descritti dalla trama di **Wild Arms 2** si svolgono nuovamente nel mondo fantatecnologico di Filgaia. Ancora una volta il gioco ha inizio con un lungo prologo, della durata di circa quattro ore, nel quale si controllano singolarmente tre differenti personaggi coinvolti in altrettante diverse avventure. Nonostante tutti i protagonisti abbiano il medesimo peso all'interno della storia, la figura più importante è indubbiamente quella di Ashley. Giovane recluta in una squadra speciale dell'esercito, viene coinvolto suo malgrado in un esperimento di evocazione demoniaca del quale rimane l'unico sopravvissuto. Ad esso si uniscono una maghetta pasticciona di nome Lilka, dal carattere ingenuo ed insicuro, ed un ricercato chiamato Brad. I tre vengono reclutati da Irving Vold Valeria, un nobile responsabile della conversione di una ex-squadra speciale dell'esercito chiamata ARMS in un gruppo di resistenza dedicato al sabotaggio e alla guerriglia. Il suo obbiettivo è quello di contrastare il tentativo dell'organizzazione terroristica Odessa di purificare il mondo eliminandone gli abitanti umani. Ai tre protagonisti se ne aggiungono altri cinque nel corso dell'avventura arrivando ad un totale di otto. Per quanto la loro caratterizzazione non si discosti molto dagli standard dettati dai classici RPG di scuola nipponica, i protagonisti risultano comunque sufficientemente piacevoli da giocare. Altrettanto non si può dire della sceneggiatura che alterna momenti coinvolgenti ricchi di colpi di scena inattesi ad altri banali e ripetitivi. Difetto a cui non ha certo giovato l'approssimativa traduzione in inglese ad opera di Sony America, occasionalmente causa di dialoghi confusi e poco comprensibili.

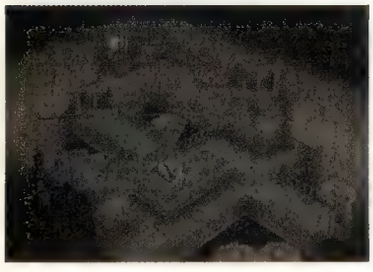
Dal punto di vista strutturale **Wild Arms 2** è molto vicino al suo predecessore. In sintesi il gioco si può definire come una miscela composta dalla classica meccanica dei giochi di ruolo giapponesi e da alcuni elementi tipici degli Action RPG. Ogni personaggio possiede infatti almeno una particolare abilità che gli permette di interagire con l'ambiente circostante. Ad esempio Ashley può lanciare coltelli per attivare pulsanti o uccidere guardie mentre Brad può calciare violentemente oggetti ad esempio le porte chiuse. Queste azioni speciali devono essere spesso combinate tra loro per risolvere gli enigmi presenti all'interno dei dungeon. Rispetto al passato il numero di puzzle che deve affrontare il giocatore è drasticamente aumentato, incremento compensato da una minore difficoltà media di risoluzione. Il controllo del personaggio è identico a quello di **Wild Arms**, compreso lo scomodo sistema di corsa che obbliga il giocatore a muoversi unicamente in linea retta. Lo spostamento sulla mappa di gioco presenta un'innovazione che ci è parsa quantomeno poco opportuna. Nel tentativo di rendere più impegnativa la ricerca della propria località di destinazione, Contrail ha deciso di non renderla subito evidente al giocatore. La locazione viene indicata sulla mappa solo quando entra nel raggio, per altro breve, di un sensore la cui scansione è attivabile con un pulsante del pad. Per raggiungere il luogo desiderato è quindi necessario informarsi con precisione circa la sua posizione e, una volta giunti sul posto, iniziare a scandagliare i luoghi circostanti fino a che non lo si trova.

Vi lascio immaginare quanto sia divertente vagare per una mappa di gioco praticamente priva di punti di riferimento sotto la costante minaccia delle aggressioni del nemico…



Durante il combattimento contro i boss è possibile dirigere i propri attacchi verso parti specifiche del loro corpo.



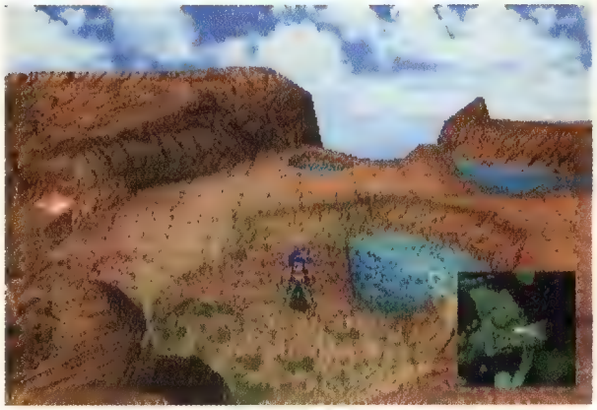


Gli attacchi da parte degli avversari avvengono con la consueta tecnica dell'incontro casuale, qui resa meno frustrante dall'adozione di un segnale di allerta già visto in alcuni giochi di ruolo. Se esplorando i dungeon o la mappa di gioco appare un punto esclamativo in un riquadro bianco sulla testa del personaggio, il nemico è più debole rispetto al gruppo e quindi il combattimento può essere evitato con la pressione di un pulsante. Se invece il riquadro è rosso non vi è modo di evitare la battaglia, a meno che non si cerchi di fuggire accettando gli eventuali danni provocati dall'avversario. Il sistema di battaglia è rimasto quello impiegato in **Wild Arms**. L'uso di incantesimi e ARMS (antiche reliquie di una civiltà passata) sono nuovamente legati ad una barra di energia che si estende ad ogni colpo subito o inflitto e si azzera dopo ogni combattimento. Questo indicatore presenta più livelli di riempimento il cui raggiungimento è richiesto man mano che le tecniche di combattimento aumentano di complessità. Praticamente immutato anche l'uso dei Guardian Creast, entità assegnabili ai personaggi per aumentare le loro caratteristiche, e l'acquisizione degli incantesimi. Quest'ultima avviene tramite delle pergamene monouso impiegabili da tutti i personaggi, e che possono essere studiate ed assimilate dai maghi tramite apposite scuole di magia. La principale innovazione apportata consiste nel Personal Skill System, un sistema di acquisizione di abilità speciali che incrementa ulteriormente il già elevato livello di personalizzazione dei protagonisti. Grazie ad esso è possibile acquistare in particolari negozi degli skill di vario genere spendendo punti bonus ottenuti ad ogni aumento di livello.

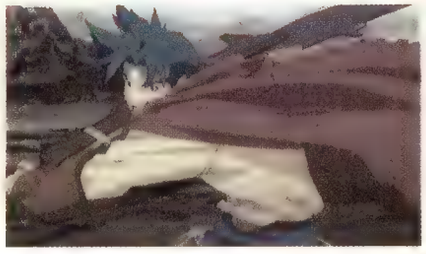
La lentezza con cui si accumulano questi punti costringe il giocatore ad una scelta più attenta delle abilità da acquisire con conseguente giovamento del valore strategico del gioco. Una bizzarra innovazione apportata al sistema di combattimento di **Wild Arms 2** consiste nella possibilità di continuare il gioco dopo essere stati sconfitti in battaglia. Servizio che, per ovvi motivi di giocabilità, è stato legato al consumo di un oggetto difficilmente recuperabile nell'area di gioco chiamato Gimel Coin.

Se la struttura di gioco di **Wild Arms 2** risulta eccessivamente classica, dal punto di vista grafico la situazione non migliora di molto. I nuovi fondali poligonali sono tutto sommato ben realizzati, abbastanza da non sentire la nostalgia per quelli precedenti in 2D. Gli sprite dei personaggi hanno subito un rinnovamento parziale che ha giovato alla loro definizione e alla varietà delle loro animazioni. Praticamente immutata invece l'interfaccia di combattimento che di conseguenza risulta estremamente obsoleta. I personaggi ed i mostri presentano un basso numero di poligoni ricoperti da texture di poco superiori a quelle impiegate nel primo **Wild Arms**. Gli effetti che accompagnano attacchi ed incantesimi adempiono al loro compito in modo soddisfacente, senza però stupire con particolari virtuosismi grafici. Caratteristiche che donano al gioco un aspetto di software di prima generazione, del tutto incapace di reggere il confronto con i titoli attuali. L'unico aspetto positivo del comparto cosmetico è costituito dalla splendida sequenza introduttiva realizzata da Production I.G. con tecniche di animazione tradizionale. Il comparto audio il gioco compensa la povertà (sia numerica che qualitativa) degli effetti e l'assenza di campionamento parlato, con un accompagnamento musicale particolarmente curato. Michiko Naruke, medesimo autore della colonna sonora di **Wild Arms**, è riuscito nuovamente a miscelare sapientemente lo stile western con quello tipico degli RPG fantasy generando brani che risultano originali e coinvolgenti. In definitiva **Wild Arms 2** non è un brutto gioco, semplicemente le sue caratteristiche tecniche raggiungono il livello dell'attuale generazione di titoli PlayStation. Nonostante presenti una profondità sufficientemente elevata per impegnare un giocatore medio per quasi cinquanta ore, essa viene sminuita dalla mediocrità del comparto grafico oltre che da alcune soluzioni strutturali poco felici. Per un amante degli RPG tradizionali, ed in particolar modo del primo **Wild Arms**, può risultare tutto sommato un buon acquisto mentre chi è in cerca di un prodotto più attuale è meglio si rivolga altrove.

VOTO **6 su 10**



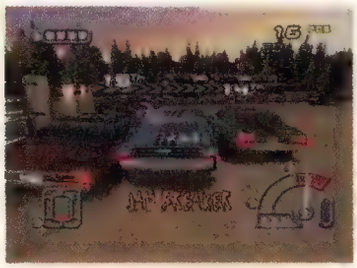
Il sistema di scansione che permette di rilevare la posizione delle locazioni sulla mappa consente inoltre di scoprire tesori nascosti.



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **PSYGNOSIS** SVILUPPATORE **STUDIO 33** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

DESTRUCTION DERBY RAW

Avete un'insana passione per la distruzione, ma non vi sembra il caso di demolire l'auto per cui state ancora pagando le rate? Nessun problema: Psygnosis ha pensato proprio a voi...



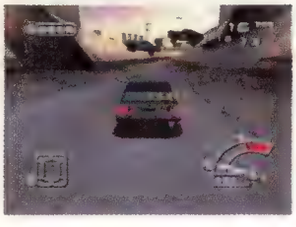
Sebbene inferiore in termini di accuratezza rispetto a DD2, la simulazione comportamentale in DDR è sufficientemente articolata da produrre incidenti convincenti.

di erikpede

Accomunati dall'etichetta a cui appartengono da sempre, ovvero Psygnosis, **wipEout** e **Destruction Derby** hanno condiviso anche un destino estremamente simile che ha visto le due serie evolversi in parallelo chiamandole a svolgere ruoli pressoché analoghi nel rapido processo di diffusione di PlayStation. Protagonisti del lancio in territorio europeo del 32 bit Sony, i primi capitoli di entrambe le serie riscossero un enorme successo di vendite e critica, dovuto, nel caso di **Destruction Derby**, più all'entusiasmo per l'avvento di una nuova macchina che all'effettiva qualità dell'esperienza videoludica. Le fatiche da sostenere, per quelli che effettivamente potevano essere considerati i giochi-simbolo di PlayStation nel Vecchio Continente, non erano comunque finite: al momento di consolidare la posizione della console prodotta da Sony i responsabili del marketing puntarono tutto su **wipEout 2097** e **Destruction Derby 2**, rinnovando il parallelismo tra i due franchise e decretando di fatto la definitiva affermazione dell'atipico racing game futuristico di Psygnosis. Anche per **Destruction Derby**, a dire il vero, la situazione era notevolmente migliorata: la maggior parte dei difetti che avevano tenuto il primo capitolo ad una rispettabile distanza dal rango di capolavoro erano stati eliminati o minimizzati durante la programmazione della seconda edizione, ma la netta supremazia di **wipEout** e la fine della collaborazione tra Psygnosis e Reflections (gli sviluppatori dei due **DD**) convinsero la softco britannica a concentrarsi sulle sue velocissime navette da corsa, lasciando da parte le competizioni estreme basate sulla demolizione di normalissime automobili.

Da quel momento sono ormai passati quattro anni e Psygnosis ha deciso di tornare sui propri passi e rispolverare la serie **Destruction Derby**, affidata, per questa terza edizione, alle cure di Studio 33 (**Formula 1 '99**) e curiosamente destinata ad apparire sul mercato in concomitanza con l'uscita di **Wipeout Three Special Edition** (recensito su **SC**71, er...voto 7 su 10), quasi a voler riproporre per l'ennesima volta l'accostamento tra i due nomi che hanno fatto la fortuna di Psygnosis su PlayStation. Del passato si è già parlato abbastanza, ad ogni modo, per cui torniamo al presente che, nelle intenzioni di Studio 33, avrebbe dovuto proporre con **Destruction Derby Raw** una piccola rivoluzione nella struttura di gioco: i programmatori, infatti, avevano promesso un migliore bilanciamento tra l'azione corsistica pura e la demolizione indiscriminata, forse per tagliare i ponti con le precedenti edizioni sviluppate da Reflections in cui la distruzione era tradizionalmente privilegiata. I buoni propositi di Studio 33, però, devono essersi scontrati con qualche ostacolo imprevisto o più semplicemente con una mancanza di convinzione dei designer che, trovatisi in un "territorio" ben diverso da quello a loro familiare delle simulazioni di Formula 1, hanno finito per imbastire un impianto di gioco in cui i punti accumulati negli incidenti continuano ad essere molto più importanti di quelli ottenibili con un buon piazzamento in gara o addirittura con la vittoria. Arrivare primi per poi vedersi retrocessi in quinta o sesta posizione in virtù dei punti assegnati agli avversari per gli scontri da essi provocati non è affatto raro e, pur rispettando quello che è in fin dei conti lo spirito della serie, questa situazione contrasta con le dichiarazioni fatte in precedenza dagli sviluppatori e dà adito a diversi dubbi in merito alla correttezza del motore di gioco. Questo perché capita sin troppo spesso di vedere avversari che, apparentemente coinvolti in un numero relativamente basso di incidenti e dotati di macchine quasi integre a fine gara, si avvalgono di una vagonata di punti elargiti per non si sa quali colossali tamponamenti, andando a piazzarsi ai piani alti della classifica finale indipendentemente dalla posizione d'arrivo.

Le cose vanno meglio sul fronte del sistema di controllo, preciso e reattivo, e su quello dell'intelligenza artificiale, non brillantissima, ma più accurata e coerente rispetto agli algoritmi che animavano gli avversari di **DD2**, in cui le ammucchiate selvagge erano all'ordine del giorno. È invece un po' "particolare" il modello di guida implementato da Studio 33, più che altro per l'accentuata morbidezza delle sospensioni delle auto che costringe ad usare parecchio il freno a mano, derapare con gran frequenza e lottare per la riconquista del controllo dopo i salti; sotto questo punto di vista **DD2** poteva sicuramente vantare una complessità superiore e delle auto più pronte in



frenata e in appoggio, laddove le vetture di **DDR** risultano pesanti e pigre nel seguire le traiettorie. La tecnica di guida più proficua, di conseguenza, non è esattamente raffinata, e consiste nel prendere tutte le curve buttandosi sui muri o urtandoli di proposito per rallentare nel minor spazio possibile, nonostante le auto manifestino la tendenza a "piantarsi" contro gli ostacoli (nel qual caso sono richieste manovre degne di un parcheggio in retromarcia per districarsi). La presenza del turbo, fornito in quantità limitata e utilissimo per caricare a testa bassa gli avversari, e il progressivo palesarsi dei danni agli organi meccanici riequilibrano la situazione e danno un buon impulso al divertimento a dispetto dei problemi sin qui elencati.

Dove **DDR** prende con decisione le distanze da **DD2** è nell'abbondanza delle modalità di gioco: quella principale, denominata "Corsa Al Massacro", vede il giocatore alle prese con un set di gare di difficoltà crescente collegate tra loro, mentre la sezione "Scontri Per Contanti" si basa su un campionato con premi in denaro, da sfruttare per l'acquisto di automobili sempre migliori e per le riparazioni da effettuare tra una gara e l'altra.

Le regole, molto semplici, impediscono di correre con una macchina non ancora riparata e consentono il potenziamento delle caratteristiche che determinano il comportamento in pista delle vetture (velocità, accelerazione e via dicendo), che possono essere salvate sulle memory card per un successivo riutilizzo. Ancora più articolata è la sezione "Battaglia", ove risiedono tutte le modalità multiplayer accessibili ad un massimo di quattro giocatori. Nella prima, chiamata "Assalto", ci si trova a dover proteggere dagli attacchi delle auto avversarie una lentissima jeep (controllata dalla CPU) per permetterle di vincere una corsa su una pista circolare o ovale di propria scelta; meno originali le altre modalità, con il "Destruction Derby" che corrisponde alle arene dei primi due **DD** e le competizioni "Grattacielo" e "Passa La Bomba" che prevedono rispettivamente una specie di autoscontro sul tetto di un palazzo e una gara ad eliminazione in cui si tenta di liberarsi di una bomba (da "affidare" agli avversari con un bel tamponamento) prima che la stessa salti in aria.

Più semplice il discorso da fare per le piste, presenti in quantità più che sufficiente e perfettamente aderenti allo spirito del gioco: salti, incroci, bivi, salite, discese, tunnel, carreggiate larghe (inaugurate da **DD2** per far dimenticare le terribili, strettissime viuzze del primo capitolo della serie) e condizioni variabili del fondo stradale sono all'origine di gare confuse quanto basta e ricche di incidenti, anche se va detto che non sono rarissime le occasioni in cui capita di percorrere interi giri senza incontrare nessun avversario. A valorizzare i tracciati, d'altro canto, contribuisce l'opulenza delle ambientazioni, riprodotte sullo schermo con il ricorso ad un gran numero di poligoni impiegati prevalentemente per la costruzione delle imponenti strutture a bordo pista, generose in quantità e dimensioni e ricoperte da texture gradevoli e dettagliate (almeno finché si rimane a debita distanza). A pagare le spese di tanta magnificenza sono le automobili, troppo semplici e spartane, e l'accuratezza delle operazioni eseguite dal motore poligonale: texture applicate con un piccolo ritardo sui poligoni nudi che dovrebbero rivestire, estese sezioni poligonali che spariscono per qualche breve istante e automobili visibili attraverso gli ostacoli sono tutt'altro che infrequenti, a differenza dei rallentamenti e dei cali di fluidità che fanno capolino solo nelle situazioni più affollate. Decisamente migliori gli effetti speciali, con una menzione speciale per l'eccellente illuminazione dinamica, e la velocità dello scorrimento; semplicemente funzionale infine l'audio, composto da effetti sonori senza infamia e senza lode e temi musicali banalotti.

Ciò che impedisce a **Destruction Derby Raw** di ottenere una valutazione migliore di quella riportata in fondo alla pagina, in conclusione, non è certo da ricercare nella banalità della musica o in altri problemi trascurabili come questo: il gioco, in fin dei conti, è abbastanza divertente, ma risente parecchio dei difetti elencati nelle righe precedenti e, soprattutto, di una longevità limitatissima, ed è proprio questa la sua colpa più grave (che condivide del resto con gli illustri predecessori).

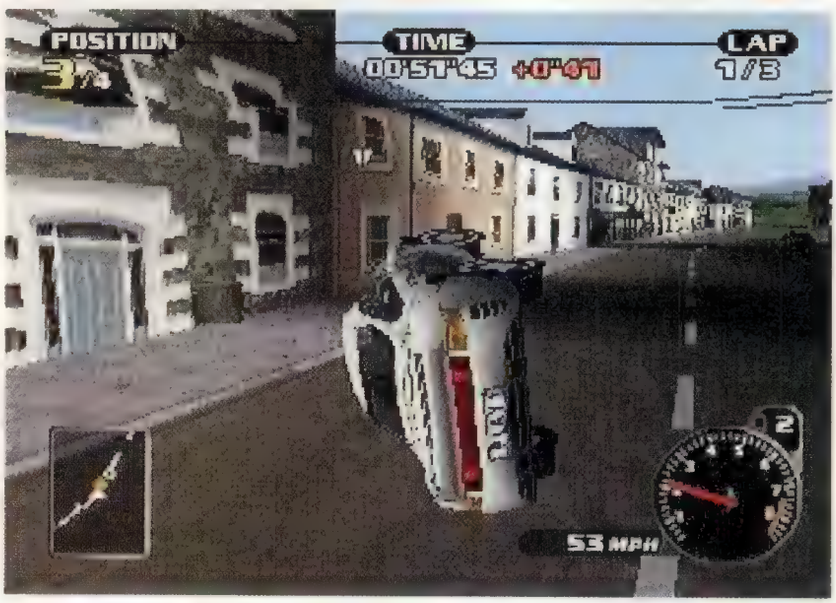
VOTO **6 su 10**

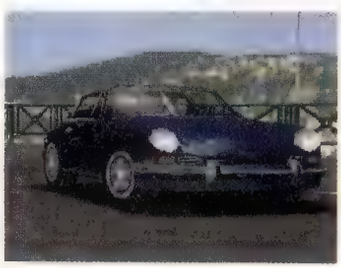
Dove il vero spirito di Destruction Derby viene fuori, è nell'arena.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Cosa si ottiene unendo a una delle case automobilistiche più famose del mondo una delle saghe più longeve e popolari della storia PlayStation? Semplice, **Need For Speed Porsche 2000**!





Porsche, Porsche e ancora Porsche. Se non amate le vetture di questa casa tedesca vi consigliamo di voltare pagina.

di marcoravetto

Qual è il metodo più rapido per catturare l'attenzione di un possibile acquirente che, con aria sbadata e distratta, sta guardando le confezioni dei videogiochi dal proprio negoziante di fiducia? Semplice, basta offrire qualcosa di visivamente forte, che abbia un notevole impatto e che riesca a instillare il dubbio, a far nascere un certo interesse nel videogiocatore. È onestamente difficile pensare che qualcuno possa ancora decidere che gioco comprare solamente con una rapida visione della confezione, ma è certo che la possibilità di sfruttare una licenza particolarmente prestigiosa rappresenta un punto di partenza non indifferente. Electronic Arts, ben conscia di questo fatto, ha sempre accompagnato con nomi altisonanti le sue produzioni sportive, con calciatori, giocatori di basket, di hockey o di football americano che facevano bella mostra di sé sul libretto di istruzioni e nel corso del gioco. Per il più recente episodio della saga di **Need For Speed** la casa californiana ha però deciso di non affidarsi a un singolo testimonial, bensì di sfruttare appieno una delle più leggendarie e famose marche produttrici di macchine sportive, ovvero la Porsche; dopo aver acquistato in esclusiva i diritti di sfruttamento di immagine della casa tedesca, Electronic Arts ha quindi creato un titolo in cui le vere e uniche protagoniste sono proprio le Porsche, partendo da alcuni modelli ormai entrati nella storia fino ad arrivare alle più recenti e potenti produzioni. Non è però questa l'unica caratteristica che differenzia **Need For Speed Porsche 2000** dai precedente episodi.

Sono state infatti aggiunte due nuove modalità, denominate Evolution e Factory Driver, assolutamente inedite e che costituiscono l'ossatura principale del gioco vero e proprio.

L'opzione Factory Driver vede il giocatore vestire i panni di un giovane collaudatore che, appena entrato a far parte del team di sviluppo della Porsche deve affrontare una serie di prove, dei veri e propri test, per valutare la messa a punto e le caratteristiche delle nuove macchine e di particolari meccanici. Ovviamente, trattandosi di macchine indirizzate ad un pubblico sportivo e desideroso di avere sotto mano dei bolidi che, oltre ad una buona tenuta di strada offrano una velocità di punta e un'accelerazione invidiabile, il risultato positivo del test non dipenderà solamente dal raggiungimento del traguardo senza aver causato troppi danni alla vettura ma anche dal tempo impiegato. Ogni volta che una prova verrà superata si passerà a quella successiva, leggermente più difficile (un po' come le patenti in **Gran Turismo**) e di tanto in tanto, per dimostrarvi la loro gratitudine per l'ottimo lavoro svolto, i dirigenti della Porsche vi regaleranno una macchina che potrà essere liberamente utilizzata in tutte le altre modalità di gioco. Peccato solo che il numero di test da effettuare non sia elevatissimo e che, una volta portate a termine tutte le prove non resti alcun valido motivo che possa spingere un giocatore a selezionare nuovamente questa modalità. Più varia, e tutto sommato più interessante, è l'opzione Evolution in cui si ripercorrono diversi periodi storici,

Utilizzare una macchina avversaria come appoggio può essere una tattica molto intelligente, soprattutto se si entra in curva a velocità eccessiva.

partendo dagli anni '50 fino ad arrivare ai giorni nostri partecipando a gare in cui l'unico scopo è di primeggiare, guadagnare premi in denaro, comprare macchine sempre più potenti e, una volta vinte tutte e tre le classi in cui è suddivisa ogni era (classe A, B e C), passare all'epoca successiva. Le differenze tra le varie ere non sono solamente estetiche ma riguardano anche aspetti che influenzano in maniera rilevante la guida, quali la velocità massima e la maneggevolezza; un elemento che non cambia mai, qualunque sia il tracciato o la macchina prescelta, è la presenza di fastidiose curve a 90°, poste maliziosamente al termine di lunghi rettilinei durante i quali la tachimetria registra valori massimi. Sebbene sia vero che delle curve così secche costringono il giocatore a una maggiore attenzione nella guida, è altresì vero che la bassa definizione della segnaletica, può condurre, soprattutto se non si conosce alla perfezione il tracciato, a risultati quasi sempre tragici. L'elemento meno curato di **Need For Speed Porsche 2000** nonché caratterizzato dalla presenza di diverse pecche e problemi di varia rilevanza, è certamente la realizzazione tecnica, mediocre soprattutto per quanto riguarda la qualità dei fondali e delle ambientazioni.

I palazzi, le villette e più in generale tutte le costruzioni che circondano il paesaggio sono curate con molta approssimazione e poco definite, tanto che spesso si ha l'impressione di correre tra case fittizie, piatte, fatte di cartone pronte a cadere alla prima folata di vento. Lo scrolling, in generale abbastanza fluido, riesce a mascherare in maniera solamente parziale questo problema che affligge indistintamente tutti gli stage.

In un genere in cui la competizione è così serrata e in cui i titoli di alto livello sono veramente numerosi, per riuscire a primeggiare è fondamentale riuscire a curare in maniera maniacale ogni singolo aspetto, senza perdere di vista anche quelli che potrebbero sembrare dei particolari di poco conto e di rilevanza relativa. **Need For Speed Porsche 2000** fallisce in questo intento perché unisce a una impostazione strutturale più che adeguata, arricchita anche dalla presenza di un buon numero di opzioni e di modalità di gioco che riguardano sia il gioco in singolo che le sfide in coppia (o addirittura in quattro contemporaneamente), una realizzazione tecnica tutto sommato solamente discreta nel gioco in singolo e appena sufficiente nel multiplayer, in cui, ai difetti sommati in precedenza, va aggiunta una diminuzione abbastanza evidente di fluidità e velocità dello scrolling.

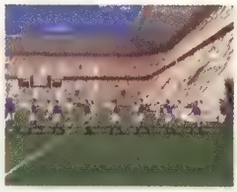
Il giudizio finale, un bel 7 su 10, lascia comunque intendere che **Need For Speed Porsche 2000** è una produzione che merita l'interesse degli appassionati del genere che certamente troveranno nel titolo targato Electronic Arts degli interessanti spunti di divertimento. Non si tratta di **Gran Turismo 2**, ma in fondo, di **Gran Turismo 2** ce né è solo uno, tutti gli altri…

VOTO **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PAM DEVELOPMENT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

RONALDO V-FOOTBALL

I campionati europei sono appena terminati e l'inizio del campionato italiano è ancora lontano. Come fare a soddisfare la voglia di calcio che, come una strana malattia infettiva colpisce buona parte degli italiani? Semplice, con un bel videogioco...



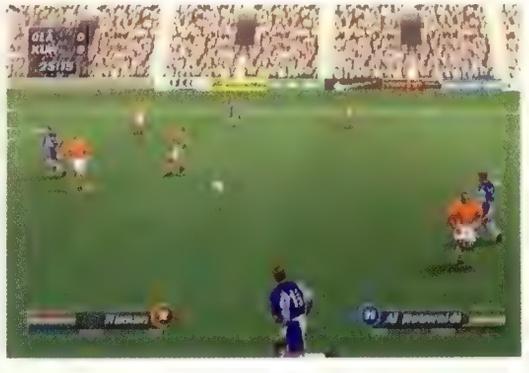
Dopo la segnatura i giocatori festeggiano con salti ed evoluzioni degne di acrobati del circo.

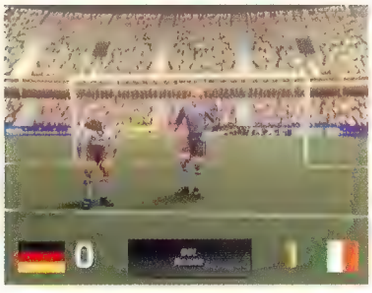
Alcune animazioni in puro stile FIFA Soccer illustrano le sanzioni disciplinari comminate dall'arbitro.

di marco**ravetto**

Perseguitato dalla sfortuna e dagli infortuni, Ronaldo ha vissuto, almeno dal punto di vista calcistico, due anni veramente disgraziati; dalla finale dei Mondiali di Francia '98, in cui il fuoriclasse brasiliano ha giocato debilitato da un misterioso malore, è iniziato un vero e proprio calvario sportivo concluso col brutto infortunio patito a Roma, nella finale d'andata della Coppa Italia. Passeranno ancora molti mesi prima di rivedere il Fenomeno sui campi, ma se proprio non potete fare a meno dell'asso brasiliano potete accontentarvi di controllarlo, in maniera simulata ovviamente, in questo **Ronaldo V-Football**. L'ultima fatica di Infogrames per PlayStation, tanto vale dirlo subito per spazzare via ogni dubbio, non riesce a competere con i grandi classici del genere disponibili per la console Sony non tanto per problemi di natura tecnica, quanto per alcuni difetti che affliggono la struttura di gioco. Ma procediamo con ordine cominciando ad esaminare le opzioni che vengono messe a nostra disposizione. Dopo aver ammirato una breve presentazione in cui stralci di vere partite si mischiano ad animazioni computerizzate, si inizia con l'ormai consueto incontro amichevole, il punto di partenza ideale per apprendere senza troppi traumi le basi del gioco, il sistema di controllo e i movimenti dei calciatori in campo, per poi proseguire con tutta una serie di tornei di varia natura che vedono la partecipazione di un numero veramente elevato di compagini nazionali, tutte composte da giocatori reali. Prima di scendere in campo e iniziare finalmente la partita, bisogna ancora sistemare alcuni semplici parametri che riguardano sia aspetti tattici che grafici: stiamo ovviamente parlando della scelta della formazione da mandare in campo, dello schema da adottare che, attraverso una schermata sempre chiara e comprensibile, consente anche di impostare il tipo di marcature (a uomo o a zona) e l'inquadratura da utilizzare nel corso della partita. Com'è ormai consuetudine nelle simulazioni calcistiche, e più in generale in qualunque titolo dedicato a una disciplina sportiva, il numero di visuali a disposizione è abbastanza elevato, anche perché è possibile impostare a proprio piacimento l'inquadratura decidendo la distanza della telecamera; ovviamente, l'unico modo per riuscire a giocare in maniera perlomeno decente è scegliere un'inquadratura ampia dato che solo in questo modo è possibile vedere la posizione dei compagni, seguire i loro movimenti e costruire azioni degne di tal nome. Non che sia sempre necessario dato che, soprattutto al livello di difficoltà più basso, la sempre classica azione solitaria, la fuga a tutta velocità eseguita tenendo costantemente premuto il tasto di corsa, si dimostra decisamente efficace e consente di solcare senza particolari problemi le difese avversarie. L'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU è tutto sommato abbastanza limitata e solo aumentano la difficoltà le partite cominciano a essere combattute e di conseguenza, divertenti. Dal punto di vista strutturale, **Ronaldo V-Football** ha diversi elementi in comune con **FIFA Soccer**; i programmatori di

La fuga solitaria può essere un valido metodo per segnare, soprattutto ai livelli di difficoltà più bassi.





Utilizzando questa visuale sembra quasi di giocare a Sensible Soccer...

Infogrames hanno evidentemente voluto trarre ispirazione da quello che, a ragione o a torto, viene considerato ormai un classico del genere, puntando molto sull'aspetto scenografico, sulla coreografia e sugli intermezzi (i giocatori del Brasile entrano in campo tenendosi per mano e si esibiscono in fantasiose esultanze dopo una segnatura, proprio come nella realtà). La bellezza e la cura di questi dettagli viene però controbilanciata da una meccanica di gioco non certo impeccabile, che, anche a causa di un sistema di controllo talvolta impreciso, non consente di elaborare azioni e schemi particolarmente complessi o studiati; esempio lampante di quanto abbiamo appena scritto è il passaggio filtrante che può essere eseguito mediante la pressione di uno dei tasti dorsali. Sfruttare al meglio questa giocata è infatti quasi impossibile, dato che per avere una minima speranza di successo bisogna calcolare la potenza del passaggio valutando allo stesso tempo la distanza del compagno, la posizione degli avversari, la direzione della corsa... tutto questo mentre si è braccati da un difensore. Il giudizio più che positivo espresso sugli intermezzi deve essere poi parzialmente ridimensionato prendendo in considerazione la realizzazione tecnica nel suo globale dato che, a una grafica tutto sommato apprezzabile (qualche piccolo difetto è riscontrabile in alcune animazioni) è accostato un sonoro che, sebbene perfetto nell'accompagnamento, con temi musicali in puro stile carioca, non brilla certo nella localizzazione in italiano. Non siamo certo ai livelli di **ISS Pro Evolution**, ma anche lo sconosciuto telecronista prescelto per commentare le partite in **Ronaldo V-Football** regala perle di saggezza di cui francamente avremmo fatto volentieri a meno (*"ottima intercettazione!"*, *"elimina il pericolo!"* e *"le cose stanno diventando davvero bollenti!"* sono alcune tra le frasi più interessanti).

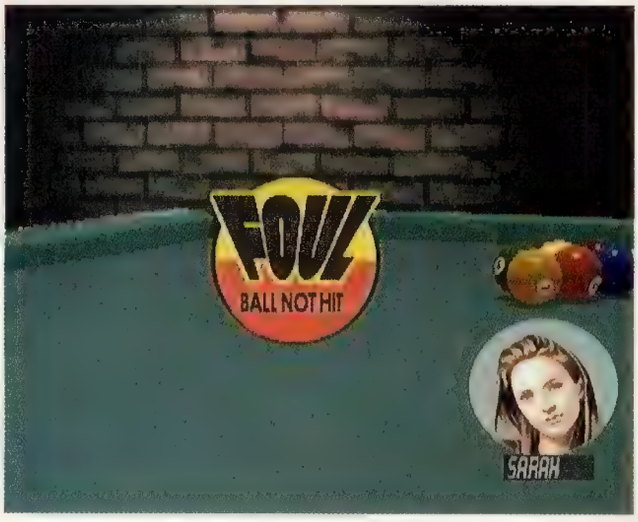
In definitiva, il principale difetto di **Ronaldo V-Football** è quello di essere uscito dopo **ISS Pro Evolution**; la differenza tra i due titoli, soprattutto per quanto riguarda la struttura di gioco si vede, e l'unico punto a favore della produzione Infogrames concerne una maggiore immediatezza, grazie alla quale è possibile entrare nel vivo del gioco sin dai primi incontri, ottenendo subito buoni risultati ed eseguendo senza troppi affanni giocate spettacolari quali rovesciate e girate volanti. Bisogna però sottolinare che, mettendo da parte per un attimo il capolavoro Konami, se confrontato con altre produzioni del genere, **FIFA 2000** *in primis* (o **UEFA Euro 2000**, per parlare della più recente produzione EA), **Ronaldo V-Football** non sfigura affatto, anzi è in grado di offrire una buona dose di azioni spettacolari e, come già detto, una giocabilità piuttosto buona sin dall'inizio. Tutto sommato **Ronaldo V-Football** si merita quindi una valutazione più che sufficiente e potrebbe rappresentare una valida alternativa a chi ha apprezzato e continua ad apprezzare i giochi di calcio abbastanza semplici e immediati. Se poi siete dei tifosi nerazzurri, avrete una ragione in più considerare il titolo Infogrames...

VOTO **7 su 10**

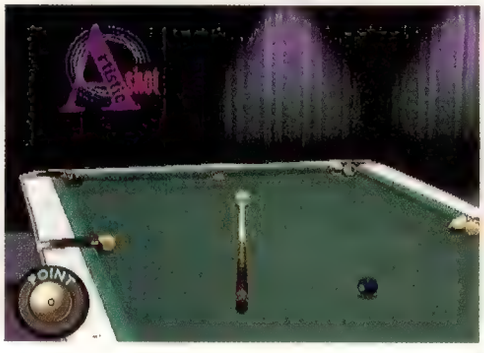
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT/SUNSOFT** SVILUPPATORE **ASK** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **8**

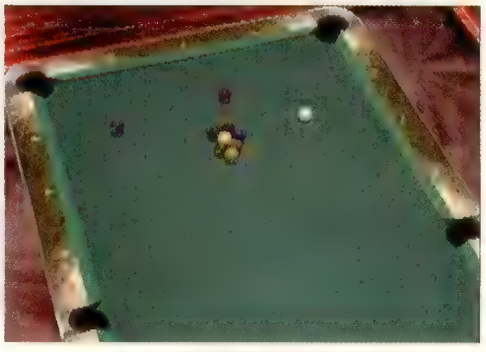
POOL ACADEMY

L'Accademia del Biliardo... Vuoi vedere che abbiamo finalmente trovato una facoltà universitaria in cui riusciremmo a prendere tutti 30 e lode?



Ancora una volta Yoshikazu Kimura, vero asso del biliardo, ha messo a disposizione di ASK il proprio know-how per realizzare una simulazione quanto più realistica possibile.





di simone**crosignani**

Chi si lamenta della mancanza di originalità nei picchiaduro o negli sparatutto usciti negli ultimi mesi, dovrebbe dare un'occhiata da vicino al genere delle simulazioni di biliardo: in un settore in cui l'obsolescenza dell'hardware di PlayStation si fa sentire in tutta la sua pesantezza, la stragrande maggioranza dei titoli sembra fatta con lo stampino da team di programmatori che si sforzano di inventare nuove modalità di gioco con ben poco successo. Non costituisce eccezione questo titolo sviluppato da ASK e distribuito nel nostro continente da Ubi Soft (del lancio in Giappone s'era invece occupata Sunsoft). Mentre la versione migliorata per PlayStation2, **Doukyu Billiards Master 2**, poteva almeno contare su una grafica di ottimo livello e su routine comportamentali piuttosto credibili, per trovare una caratteristica positiva in questo **Pool Academy** bisogna scavare davvero a fondo. Senza dubbio apprezzabili sono le lezioni di biliardo tenute dal maestro Yoshikazu Kimura, la versione nipponica dello Scuro: Yoshi (perdonate il diminuitivo nintendiano) propone 40 colpi dalla difficoltà crescente, che costituiscono un piacevole diversivo dalla sfida uno-contro-uno. In quest'ultimo caso è possibile scegliere fra quattro tipi di gioco (9 palle giapponese, Bowlard, Tidiwinks e a rotazione) e fra sette avversari differenti. A questo proposito va evidenziato che, come già detto nella recensione di **Doukyu Billiards Master 2** (**SC**70), il bilanciamento del livello di difficoltà lascia piuttosto perplessi: i primi avversari riescono a malapena a colpire la biglia con la stecca, mentre gli ultimi infilano tiri assolutamente incredibili, lasciando nel giocatore una sensazione di sgomento, nonché di incazzatura protonica con conseguente lancio del controller nell'angolo più lontano della stanza. Già, il controller. Uno dei problemi endemici delle simulazioni di biliardo per PlayStation è proprio quello: il biliardo, sia quello "reale" che quello virtuale, è una disciplina che richiede estrema sensibilità.

Spostare la stecca di un solo millimetro può fare una differenza abissale nell'esecuzione di un tiro, e colpire con piccoli tocchi la croce direzionale per spostare il puntatore non è certo il massimo della vita: solo il mouse può garantire quella precisione necessaria per fruire al meglio del gioco e, si sa, i possessori di questa periferica per PlayStation sono in percentuale ancora minore di quella che compra esclusivamente giochi originali. Ha quindi poco senso poter vedere il tavolo da un'infinità di inquadrature, zoomando o "allargando" a piacimento l'angolo di visuale, come accade in **Pool Academy**, se poi non si riesce a colpire la biglia nel modo desiderato...

La sensazione è che le simulazioni di biliardo su PlayStation abbiano detto tutto quello che potevano dire: probabilmente su PS2 in futuro sarà possibile ottenere grafica fotorealistica, routine fisiche perfette e, perché no?, la possibilità di giocare online con un altro appassionato di questa disciplina che sta dall'altra parte del globo... Probabilmente. Per ora accontentiamoci di **Pool Academy**.

VOTO **6 su 10**

Pool Academy è uno dei pochissimi titoli in cui è possibile far saltare la propria biglia.

Suikoden® II

La leggenda delle 108 stelle

La più bella avventura, completamente in italiano

KONAMI®

PlayStation

www.halifax.it

HX HalifaX

a db Division

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai rispettivi proprietari.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

CHAMPIONSHIP BASS

Videogiochi e pesca sembrano essere un connubio di grande successo in questi ultimi mesi. Peccato che i risultati non siano sempre dei migliori...

di marco**ravetto**

Quando mi sono trovato seduto di fronte alla mia PlayStation con in mano la confezione di **Championship Bass**, ho cominciato a pensare alle mie ridotte conoscenze nel campo della pesca Le poche volte che sono andato a pescare, non ho potuto però fare a meno di notare che ciò che rende affascinante questo sport è il contatto con la natura, con l'ambiente incontaminato e la possibilità di passare qualche ora all'aria aperta. Con questo pensiero ben chiaro in mente mi sono girato verso sinistra, ho guardato fuori dalla finestra e tutto ciò che ho visto è stato un ameno incrocio di una cittadina in provincia di Milano, in cui il cinguettio degli uccelli era rotto dal rumore di motorini truccati e accompagnato da un impianto stereo che sparava a tutto volume le note dell'ultimo singolo di Britney Spears. L'atmosfera, non era certamente delle migliori, ma la mia esperienza mi ha suggerito di non lasciarmi influenzare da fattori esterni e di giudicare **Championship Bass** per quello che è. La valutazione globale quindi non è frutto di una malinconica riflessione del sottoscritto sull'impossibilità di riprodurre in maniera adeguata l'atmosfera di una gara di pesca, quanto un giudizio ponderato che si basa su solide fondamenta. La ricchezza di opzioni di **Championship Bass** e la buona varietà di ambientazioni passano infatti in secondo piano una volta notato che sia la realizzazione tecnica che l'impostazione strutturale sono decisamente lacunose. La povertà dei fondali e delle animazioni è accompagnata da una meccanica di controllo priva di qualsiasi innovazione e che mostra già dopo poche ore di gioco tutte le sue limitazioni. Se poi consideriamo anche l'incredibile intelligenza artificiale di cui sono dotati i pesci, che rende la cattura una impresa titanica (già riuscire a far abboccare qualcosa all'amo può essere ritenuta una considerevole vittoria) direi che il quadro finale non certo è dei più raccomandabili.

VOTO **4 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4**

NHL ROCK THE RINK

L'hockey su ghiaccio è uno sport violento? La risposta sembrerebbe affermativa, almeno secondo i programmatori di Electronic Arts...

di marco**ravetto**

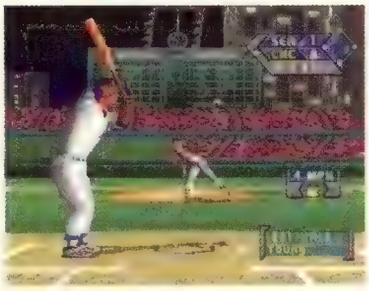
Ormai da alcuni anni la NHL sta cercando di combattere la violenza nei campi da hockey, scoraggiando i comportamenti troppo duri e violenti con pesanti sanzioni economiche e disciplinari; gli scontri decisi, le cariche in balaustra e i colpi proibiti continuano comunque a costituire una parte integrante di questo sport e ora, in **NHL Rock In The Rink**, assurgono al ruolo di veri e propri protagonisti. I programmatori di Electronic Arts hanno spostato l'enfasi di gioco più sulla velocità e sul contatto fisico che sulla tecnica vera e propria, creando un titolo abbastanza immediato e coinvolgente che però, dopo un paio d'ore comincia già a mostrare tutta una serie di limitazioni e di problemi di varia natura che ne intaccano non poco la longevità. L'idea di inserire dei combattimenti e di favorire gli scontri è abbastanza interessante e innovativa, ma una volta esaurito l'entusiasmo iniziale è evidente che, per quanto riguarda la meccanica di gioco, **NHL Rock In The Rink** ha ben poco a che vedere con le altre simulazioni hockeystiche disponibili su PlayStation e, più in generale, con questo sport. La limitata intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla console, (più propensi a commettere scorrettezze che a giocare a hockey) permette di segnare utilizzando sempre gli stessi schemi, malgrado un sistema di controllo tutt'altro che comodo. A questi evidenti problemi strutturali si sommano poi numerose pecche nella realizzazione tecnica che affliggono soprattutto la grafica. Le animazioni non sono sempre all'altezza della situazione e capita spesso che in corrispondenza della porta si creino dei confusi agglomerati di giocatori in cui diventa difficile riuscire a discernere cosa stia accadendo. Forse è meglio che i programmatori di Electronic Arts evitino queste inutili variazioni sul tema e si concentrino maggiormente sulla nuova edizione di **NHL Hockey**...

VOTO **5 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

HIGH HEAT BASEBALL

Il solito gioco di baseball? Purtroppo no, molto peggio...



Queste non sono certo le statistiche di un battitore di potenza... Speriamo che ci pensi Sammy Sosa...

Spesso ci lamentiamo delle eccessiva somiglianza fra le simulazioni di baseball, sottolineando come siano tutte caratterizzate da una struttura comune che si differenzia solo per piccoli e insignificanti particolari. **High Heat Baseball** riesce nella non facile impresa di unire la monotonia e la mancanza di originalità delle più scadenti produzioni del genere a una realizzazione tecnica che potremmo tranquillamente definire infima. Superate con disinvoltura le fasi che precedono e introducono l'incontro (dopo aver notato la presenza delle solite opzioni, delle solite modalità di gioco e dei soliti team aggiornati all'ultima stagione della Major League) si inizia finalmente a fare sul serio, scendendo in campo pronti a colpire (o almeno a cercare di farlo) la pallina per conquistare qualche punticino da difendere poi nella seconda fase dell'inning. La prima impressione non è delle migliori: **High Heat Baseball** ha le peggiori animazioni che ci sia mai capitato di vedere in un gioco del genere su PlayStation! Se tutto ciò non bastasse, anche i vari stadi non brillano per accuratezza e definizione, e i giocatori hanno quasi tutti la stessa espressione facciale, piuttosto beota; a cosa serve quindi fare un bel primo piano di un giocatore che si appresta a entrare nel box di battuta, con tanto di foto posta di fianco alle statistiche, se poi chi viene inquadrato non assomiglia per nulla al giocatore che dovrebbe raffigurare? Tutti questi difetti, che comunque avrebbero avuto un certa influenza sulla valutazione globale, sarebbero certamente stati meno rilevanti se **High Heat Baseball** fosse stato perlomeno giocabile e divertente. Purtroppo non è così. Il titolo 3DO sembra dominato dall'effetto "random" (secondo il quale ciò che accade nel gioco non dipende strettamente dall'operato del giocatore), tanto che non esiste una particolare logica o uno schema preciso da eseguire per ottenere delle battute valide; una pressione casuale del tasto di battuta infatti può essere a volte la soluzione ideale e portare ottimi risultati, altre volte semplicemente no.
Il baseball è uno sport bellissimo, **High Heat Baseball** no.

VOTO **4 su 10**

di marcoravetto

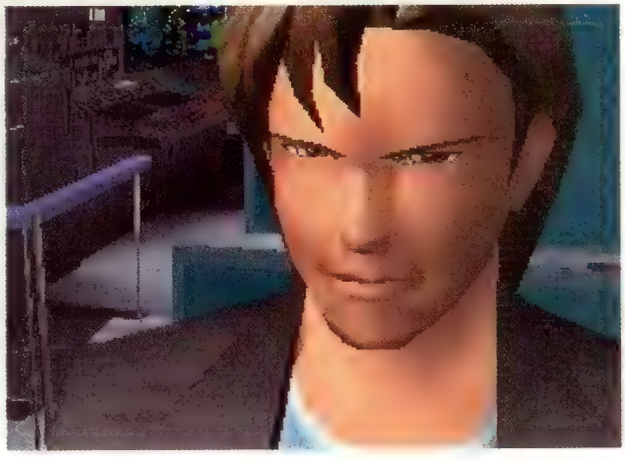
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

GALE GUNNER

Giganteschi mech combattono per la salvezza del genere umano... Complimenti per l'originalità.

Gale Gunner è un titolo scadente, neanche mediocre, che molto difficilmente verrà commercializzato anche in Europa. Nei panni del solito eroe solitario, il giocatore deve combattere (e possibilmente eliminare) dei misteriosi nemici a bordo del suo fidato mech. La presentazione, così come tutti gli intermezzi, completamente in giapponese, non consentono di comprendere al meglio lo sviluppo della trama diminuendo leggermente il grado di interesse e di coinvolgimento. Non è comunque questo l'unico difetto di **Gale Gunner** (anzi...) dato che, sia dal punto di vista strutturale che della realizzazione tecnica sono presenti numerose pecche. Tutto, partendo dal sistema di controllo fino ad arrivare alla grafica, avrebbe potuto essere curato con maggiore attenzione. Rispetto ad altre produzioni del genere, il titolo Bandai risente soprattutto di lacune a livello tecnico assolutamente ingiustificabili e incomprensibili. I fondali, ma più in generale tutti gli elementi presenti su schermo, sono nel complesso mediocri soprattutto a causa di una evidente mancanza di definizione; una maggiore risoluzione avrebbe senza dubbio giovato, ma evidentemente i programmatori hanno preferito seguire la strada più veloce, senza fare troppo sforzi. La sensazione che si prova giocando a **Gale Gunner** è infatti di avere di fronte un titolo realizzato in maniera affrettata, senza la minima attenzione. In uno scenario ludico così desolante la presenza della modalità di gioco in coppia (in cui sfidare un amico in veloci combattimenti) avrebbe rappresentato un'oasi in grado di regalare un po' di sollievo. Purtroppo anche quest'ultima speranza di divertimento è stata negata da Bandai, che ha scelto di rendere questo supplizio a uso esclusivo di un solo giocatore...sempre che riescano a trovare qualcuno disposto giocare a **Gale Gunner** al di là dei beta tester...

VOTO **4 su 10**



Uno dei principali difetti di Gale Gunner è la scarsa definizione grafica.

di marcoravetto

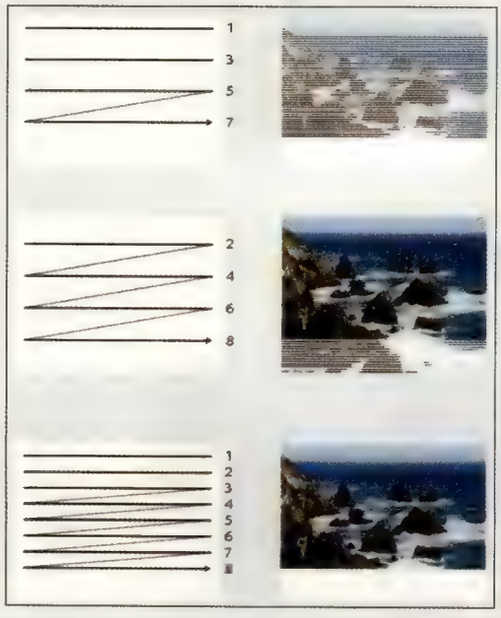
Cosa sono quelle scalettature?

Flickering, anti-aliasing, jaggies. Tre parole che sono ormai diventate parte integrante del lessico di siti e newsgroup dedicati ai videogiochi ed in particolare a PlayStation2. Dal 4 marzo ad oggi non c'è stato respiro per l'hardware Sony che si è visto sottoposto ad una serie infinita di accuse per la sua apparente incapacità di offrire ciò che SCEI aveva promesso. Grafica fotorealistica, texture dettagliatissime, realismo assoluto. Ma dove? A circa tre mesi dal lancio, la comunità videoludica aspetta ancora la killer application che **Ridge Racer V** non è stata, interrogandosi inquieta sulla validità dell'architettura pensata da Ken Kutaragi. Allora, PlayStation2 "sucks" oppure no? Lasciando le intuibili risposte dei fan DC nel limbo del fanatismo più estremo, **Super Console** tenta di rispondere a questa domanda con lo speciale che avete per le mani. Buona lettura.

Sin dalla sua presentazione, PlayStation2 ha mostrato enormi potenzialità, ma anche indesiderati difetti cosmetici. Il più evidente tra questi è l'antiestetico fenomeno delle "scalettature" (jaggies) visibili nella quasi totalità dei titoli attuali. Si tratta di una sorta di discontinuità apparente (visibile sui bordi di oggetti, personaggi ed ambienti) che rende i contorni dei poligoni seghettati. In titoli come **Ridge Racer V**, inoltre, è percepibile un ulteriore effetto indesiderato (il flickering) determinato da una perdita di sincronismo tra i due field che costituiscono l'immagine video interlacciata di PlayStation2 (vedi box). Tale è il livello di asincronismo da dare la sensazione che **RRV** giri in bassa risoluzione. Ma è solo una "sensazione". In pratica avviene uno "sfasamento" infinitesimale delle porzioni di schermo sottoposte a movimenti rapidi. L'entità dello sfasamento diminuisce nelle zone di schermo più "statiche", ossia che presentano minori differenze grafiche tra un fotogramma e l'altro. Ma quali sono le cause di questo inconveniente e quali le sue possibili soluzioni? Innanzitutto è importante chiarire che tutti i giochi per PlayStation2, usciti ed in lavorazione, "girano" alla massima risoluzione possibile su un comune televisore, ovvero 768x576 pixel (PAL) e 640x480 pixel (NTSC) in modalità interlacciata. Abbiamo chiesto conferma di ciò ad alcuni sviluppatori: Jason G. Doig di Psygnosis Camden (al lavoro sull'interessante **Dropship**), "Michael", coder in un team americano di primo piano che ha scelto di restare anonimo ed ai Naughty Dog (nella persona di Jason Rubin ed Andy Gavin), autori della trilogia di **Crash Bandicoot** ed attualmente al lavoro su PS2. Abbiamo chiesto loro quale fosse la risoluzione video dei titoli PS2 finora usciti. *"Tutti i giochi finora pubblicati utilizzano la risoluzione massima NTSC,"* conferma Michael *"ovvero 640x480 pixel"*. Doig, invece, ha offerto una spiegazione più articolata: *"PS2 offre un'enorme gamma di modalità video. Quella che ho visto utilizzata più frequentemente è la 640x480, la massima consentita sugli apparecchi NTSC. E' quella che usiamo anche noi"*. Andy Gavin è decisamente più "tecnico". *"PS2 è una macchina che lavora alla massima risoluzione possibile su TV. Le scalettature sono causate dal fatto che, per risparmiare VRAM, sono stati renderizzati due semiquadri distinti a 640x220. La risoluzione totale è sempre 640x480, ma è ottenuta con due passaggi e le linee quasi orizzontali generano disturbi che devono essere ridotti con AA e filtraggi vari."* Passiamo quindi alla spinosa questione delle scalettature. In un primo momento tale inconveniente sembrava causato dall'assenza di Anti-aliasing. L'Anti-aliasing (vedi Box 2) è una tecnica software che consente di ridurre le "scalettature" (Aliasing) tipiche delle immagini digitali. Successivamente, un'analisi più approfondita del fenomeno ha rivelato che tale inconveniente non è imputabile solo all'assenza di Anti-aliasing. Alcune console e alcuni coin-op sono in grado di generare immagini interlacciate, senza Anti-aliasing e MIP Mapping, prive di jaggies ed disturbi evidenti. Un esempio di ciò è rappresentato da Dreamcast e da alcuni coin-op dell'ultima generazione. Numerosi titoli per la console Sega (**Virtua Striker 2000**) e coin-op (tra cui **Ferrari F355 Challenge** e **Time Crisis 2**), per quanto privi di Anti-aliasing, visualizzano immagini cristalline in risoluzione 640x480 interlacciata. Il problema non è quindi soltanto la mancanza di Anti-aliasing. PlayStation2 può effettuare l'Anti-aliasing in modo hardware, e con qualità spettacolare. La sua latitanza nei primi titoli PS2 non è l'unica causa delle fantomatiche scalettature. In altre parole, le scalettature che affliggono i giochi attuali possono essere considerate un "difetto di gioventù" dovuto all'ancora limitata conoscenza, da parte degli sviluppatori, della complessa architettura di PS2. Su tale argomento Michael ha risposto in maniera molto chiara. *"PS2 può visualizzare immagini senza alcuna scalettatura. E' possibile eseguire il rendering dell'intero fotogramma, così come avviene per i coin-op ed il Dreamcast, e scomporlo nei due semiquadri che costituiscono l'immagine interlacciata. Per venire incontro alle previste difficoltà iniziali degli sviluppatori, Sony ha implementato anche una modalità "speciale" che consente di risparmiare memoria VRAM. Essa consente nel renderizzare in maniera separata i due semiquadri (field), le due metà dello schermo che consentono l'interlace. Ciò provoca però i fastidiosi effetti delle scalettature e del flickering, visibili maggiormente su alcuni televisori, specialmente se a 100 hertz"*. Secondo Jason G. Doig tale problema sarà presto superato (così come è avvenuto per **FIFA 2001** di Electronic Arts): *"faremo in modo di eliminare tale problema se la gente dovesse trovarlo fastidioso. Si tratta di un inconveniente visibile in particolar modo sui TV a 100Hz. E' assurdo dover cambiare TV o doverne comprare uno senza sapere se PS2 sia compatibile con esso. Per risolvere il problema dovrebbe essere sufficiente riportare il refresh del TV ai valori standard* (50Hz al posto di 100Hz - nda). *Su Dreamcast è difficile riscontrare tale problema poiché quasi nessun gioco riesce a girare costantemente a 60 fps!"*

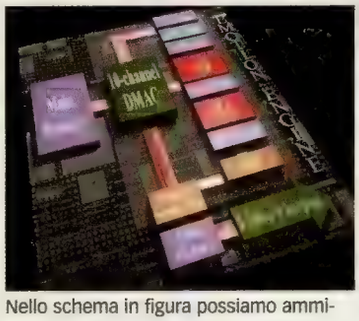
Funzionamento del **TV Color**

Lo schermo televisivo è costituito da particelle elettricamente sensibili dette fosfori. Se si colpisce un fosforo con un certo numero di elettroni, esso sarà eccitato. Ciò significa che esso si illuminerà per un tempo infinitesimo (persistenza). Osservando uno schermo televisivo da vicino, è possibile individuare una griglia composta da migliaia di celle, ed ognuna di esse costituisce un fosforo. All'interno del televisore è presente un grosso elemento, a forma di cono, detto tubo catodico. In esso è generato un fascio di elettroni (pennello elettronico), che colpendo i vari fosfori in ordine, genera l'immagine sullo schermo. Il pennello elettronico è controllato tramite un campo elettromagnetico. Nei televisori bianco e nero è presente un solo fascio di elettroni. Nei TV a colori, invece, i pennelli elettronici sono tre, ognuno responsabile di un colore di base (Red-Rosso, Green-Verde, Blue-Blu o RGB). A seconda dell'intensità delle tre componenti miscelate, saranno visualizzate infinite sfumature di colore per ogni pixel. Ogni secondo il pennello elettronico ridisegna (refresh) l'intero schermo 25 volte (PAL) o 30 (NTSC). L'immagine generata (quadro), costituita da 576 righe orizzontali (PAL) o da 480 (NTSC), è visualizzata sullo schermo mediante l'alternanza di due immagini (semiquadri o field) di risoluzione pari alla metà di quella del quadro. Tale tecnica è denominata interlacciamento (interlace). Nei sistemi PAL il pennello elettronico disegna prima le righe orizzontali di pixel di numero pari (even) (0, 2, 4, 6.....) saltando le dispari (1, 3, 5, 7...). Dopo aver terminato le righe pari, il pennello ritorna all'inizio del quadro e disegna le dispari saltando le pari.
Nell'NTSC, invece, sono visualizzate prima le righe orizzontali dispari (odd) e poi quelle pari. Per disegnare un field, la cui risoluzione effettiva è di 768x256 pixel (PAL) o di 640x240 (NTSC), i televisori impiegano 1/60 di secondo (PAL) o 1/30 (NTSC).
In pratica per disegnare un intero frame a piena risoluzione, i TV impiegano 1/25 di secondo (PAL) o 1/30 (NTSC). La sovrapposizione dei due field, impercettibile all'occhio umano, genera l'illusione di un'immagine completa causando però l'effetto collaterale di un certo "sfarfallio" (flickering). Il flickering è una conseguenza del rapidissimo alternarsi dei due field (60/50 volte in un secondo). La necessità di utilizzare la modalità interlacciata è legata alle caratteristiche dei primi televisori costruiti intorno agli anni Trenta. A causa della scarsa persistenza dei fosfori di allora, l'immagine generata in maniera non interlacciata (progressiva) diventava scura nella parte superiore già quando il pennello elettronico raggiungeva metà quadro. Inoltre l'interlace consente di utilizzare una larghezza banda pari alla metà di quella necessaria per gestire un'immagine non interlacciata.



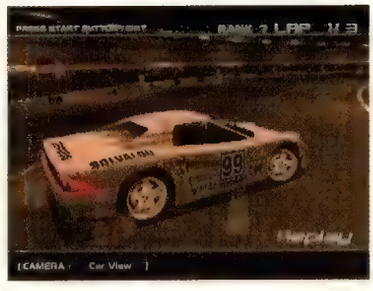
a cura di adrianovecone

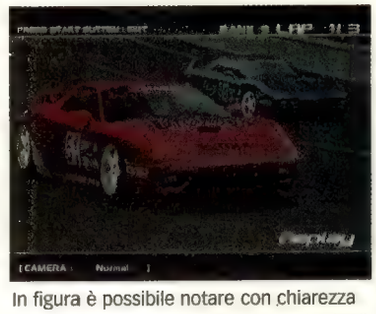
Funzionamento della **Video RAM** (VRAM) di PlayStation2



Nello schema in figura possiamo ammirare la rivoluzionaria struttura di PS2. Notiamo il gruppo dell'Emotion Engine in cui spiccano le due vector units (VU0 e VU1) ed il Graphic Synthesizer.

Come è noto ormai a tutti, PlayStation2 monta "solo" 4 megabyte di RAM Video (VRAM). Si tratta della zona di memoria dedicata all'immagazzinamento dei dati destinati all'output video. Essa differisce dalla Main RAM (ben 32 Megabyte) destinata ad ospitare il codice e, come vedremo, anche dati grafici. La VRAM di PlayStation2 è costituita dalle nuovissime DRAM (Dynamic RAM). In esse, a differenza delle tradizionali SRAM (Static RAM) tipiche dei PC, è possibile scrivere durante la lettura dei dati.
Tale feature consente di gestire in maniera dinamica il flusso di dati necessario a "sparare" a video milioni di poligoni in tempo reale. Anche su PC, con l'avvento degli acceleratori 3D, è stato possibile sviluppare giochi tridimensionali di buona fattura. Essi risultano comunque limitati da un'architettura ormai obsoleta (cfr. Game Development). Le nuove schede 3D per PC sono dotate di molta memoria video, da un minimo di 16 fino a 64 mega. Ciò è dovuto alla necessità di avere più memoria possibile onboard per sopperire al lento bus di sistema. Tale lentezza rende quasi impossibile l'interscambio "al volo" delle texture dalla Main RAM alla VRAM, a meno di tragiche ripercussioni sul frame rate. PlayStation2 vanta un'architettura del tutto differente. I suoi 3.2 GigaByte di larghezza di banda consentono di trasferire dati alla velocità della luce. E' possibile scambiare (a 60 frames/sec fissi) circa 53 megabyte di dati per ogni frame. E' come se la main RAM e la VRAM fossero l'una appendice dell'altra, collegate da un condotto (il bus) a super velocità.
Per sfruttare tutto ciò è necessario acquisire una mentalità diversa da quella richiesta sistemi attuali.
A causa delle strettissime deadlines, i primissimi giochi per PS2 sono stati sviluppati con un approccio simile a quella dei giochi su PC. Su PS2 non è più sufficiente scaricare modelli e texture nella VRAM ed aspettare che l'hardware ed i driver "facciano il lavoro". La VRAM è da considerarsi una sorta di cache, una memoria di passaggio per i dati che circolano liberamente, a velocità stratosferiche, tra tutti i componenti dell'Emotion Engine e del Graphic Synthesizer. E' come se PS2 avesse un'unica memoria comune per il codice (Main RAM), texture, modelli ed elementi grafici (VRAM), sonoro e così via. Tutto ciò rappresenta una delle maggiori innovazioni introdotte da PlayStation2.





In figura è possibile notare con chiarezza le scalettature (accentuate dalla scheda di acquisizione) che affliggono Ridge Racer V.

L'opinione di Jason Rubin sulle scalettature non lascia spazio a dubbi. *"Stiamo lavorando da molto su PS2, e credo di essermi fatto un'idea dei sui pregi e difetti. L'AA non è un problema così importante. Il Dreamcast possiede un discreto FSAA, ma se dovessi scegliere prenderei sicuramente la potenza poligonale bruta di PS2"*. Ma come avvengono le scalettature? Ecco la teoria di Jason G. Doig. *"PS2 ha un frame buffer grezzo. Non ha il FSAA semplice del Dreamcast, che fonde ogni frame con i precedenti per eliminare gli disturbi. Su un buon TV tale tecnica mortifica i dettagli dell'immagine. E' stata dura, ma dopo due mesi di lavoro siamo riusciti a gestire le texture alla grande. Ottimizzando la gestione del MIP Mapping e del filtraggio abbiamo ottenuto immagini limpide senza alcuna scalettatura"*. Ma allora perché i primi titoli PS2 mostrano disturbi così evidenti? *"I primi sviluppatori non hanno avuto il tempo di sistemare il problema. E' per questo motivo che tali giochi flickerano in maniera evidente."*

Ma fin quando saremo costretti a sopportare scalettature e flickering? Gli ultimi titoli PS2, a partire da **FIFA 2001**, sembrano essere immuni da tali fastidiosi disturbi. Secondo alcuni rumors, sembra che tutti i titoli PS2 che usciranno in versione USA saranno privi di jaggies e flickering. Jason G. Doing è convinto che il problema svanirà nel nulla quando gli sviluppatori approfondiranno la conoscenza dell'architettura di PS2. *"Gli sviluppatori devono imparare che i 4 Mega di VRAM sono da considerare come una cache* (memoria di transito - nda) *per il trasferimento superveloce delle texture dalla Main RAM alla Video RAM. E' un'architettura radicalmente diversa rispetto a quella dei PC e dalle vecchie console* (Jason si riferisce anche a Dreamcast - nda) *in cui si scaricano mega e mega di texture nella Video RAM e si lascia che la scheda ed i driver facciano tutto il lavoro."*

Il leader di NaughtyDog riconosce che *"quattro mega di memoria video sono pochi. La VRAM di PS2 è però migliore di quella dei PC poiché è molto più rapida. Essa consente di ottimizzare le texture in maniera molto efficace e di gestire una maggiore quantità di poligoni. Per noi di Naughty Dog la VRAM di PS2 non rappresenta un problema, anzi"*. Ciononostante quei 4 Mega hanno causato grattacapi a molti sviluppatori eppure sono in molti a ritenere che Kutaragi non si sia bevuto il cervello, anzi. Chiediamo a Jason Rubin un parere sulla potenza di PS2. *"PS2 rappresenta un salto generazionale in avanti molto più lungo rispetto a quello occorso fra Megadrive e PlayStation. La tecnologia di PS2 è infinitamente superiore a quella di PlayStation. Ciò comporta un certo tempo di apprendimento iniziale, poiché ogni nuovo hardware necessita di essere conosciuto a fondo. E ancora. PS2 è un sistema multiprocessore, in grado di eseguire molti compiti allo stesso tempo. Questa è la sua vera potenza, ma ciò richiede una buona programmazione. I titoli attuali usano solo la CPU, sfruttando poco le Vector Unit impedendo di spremere al massimo la macchina, e gettando via tantissima potenza. Sfruttandola bene, si possono superare senza problemi le prestazioni di una console come X-Box, che gira a 600 o 1000 Mhz. I 300 Mhz della CPU di PS2, uniti alle prestazioni dei coprocessori, può rendere molto di più"*. Molti utenti sono rimasti amareggiati dai primi titoli su PS2, specialmente dopo le passate dichiarazioni trionfalistiche di Sony. Le recenti dichiarazioni di Hideo Kojima, inoltre, hanno alimentato i dubbi e le disillusioni.

Ma quando potremo ammirare titoli che sfruttino tutta la potenza di PS2? Secondo Rubin molto presto: *"I primi titoli, tra cui quelli commercializzati fino ad oggi, sono e saranno un'evoluzione dei giochi attuali. Solo successivamente ci sarà la rivoluzione promessa da Sony. Saremo spettatori di cose mai viste."*

Parole confortanti quindi, che **Super Console** prende e riporta così come vengono. Per il resto, non possiamo far altro che aspettare con fiducia le nuove release e, soprattutto, l'uscita della versione USA e PAL di PlayStation2. Solo allora, con tutta l'industria videoludica mondiale al lavoro sul nuovo hardware Sony, potremmo cominciare a vedere le prime scintille...

L'ANTI-ALIASING DI PLAYSTATION2

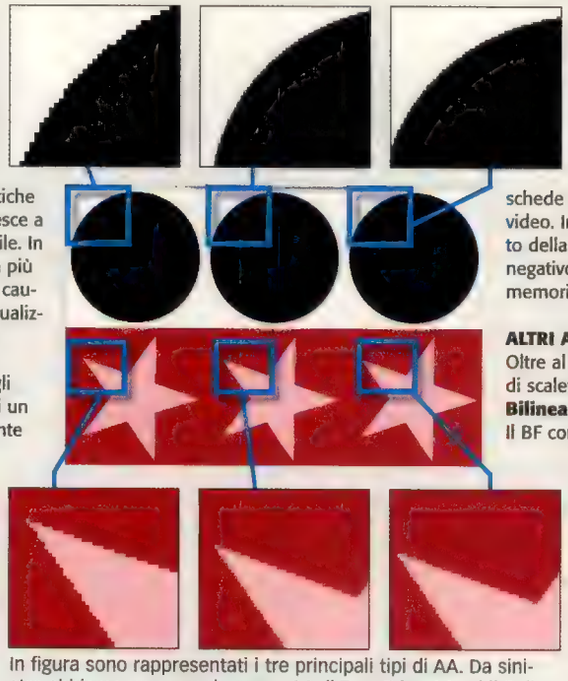
L'Anti-aliasing, invocato da molti come panacea per i problemi di scalettature e flickering, è ancora un oggetto misterioso su PS2. Nessun titolo finora pubblicato sembra includere tale importante feature. Ciò ha sollevato non pochi dubbi sull'effettiva capacità del Graphic Synthesizer di PS2 di gestire l'Anti-aliasing. Sicuramente tale effetto non è sufficiente ad eliminare del tutto jaggies e flickering, ma consente di ottenere una straordinaria qualità visiva e realismo senza pari.

Le nostre indagini hanno portato ad un risultato positivo e confortante: PlayStation2 è dotata di Anti-aliasing hardware, e per giunta tale effetto vanta una qualità straordinaria. Per giungere a tale conclusione abbiamo chiesto lumi, oltre che a Jason ed a Michael, anche a Phil Harrison di SCEI. La sua risposta è stata categorica. *"PlayStation2 può implementare l'Anti-aliasing a livello di poligoni e di primitive geometriche. Ciò significa che gli sviluppatori possono decidere non solo se applicare l'AA ma anche come applicare l'AA.*

I diversi tipi di **Anti-aliasing**

CHE COS'È L'ANTI-ALIASING

L'Anti-aliasing (AA) è una tecnica nata per ridurre l'incidenza delle fastidiose "scalettature" (Aliasing) presenti nelle immagini digitali. Si tratta di un algoritmo che agisce interpolando il colore dei pixel a forte contrasto cromatico rispetto a quelli circostanti. Ciò avviene, in pratica, aggiungendo intorno al pixel "incriminato" un certo numero di punti di colore intermedio. L'AA sfrutta le caratteristiche di approssimazione dell'occhio umano, che non riesce a distinguere gli elementi molto piccoli di colore simile. In questo è possibile generare l'illusione di una figura più "morbida" e non "scalettata". Tali scalettature sono causate dalla struttura discontinua dei dispositivi di visualizzazione elettronica. Questi, a differenza dell'occhio umano, sono costituiti da un numero prefissato di "celle" che costringono ad un'approssimazione degli elementi da visualizzare. Osservando lo schermo di un monitor da molto vicino è possibile notare facilmente scalettature e discontinuità.



In figura sono rappresentati i tre principali tipi di AA. Da sinistra abbiamo un esempio senza AA, il True Edge AA ed il Full Scene AA. Notiamo che, negli ultimi due casi, le differenze visive sono davvero minime.

TRUE EDGE ANTI-ALIASING (TEAA)

Si tratta dell'algoritmo più evoluto ed efficace. E' implementato in tutti i software di rendering 3D professionali per ottenere la massima qualità possibile, anche a costo di aumentare i tempi di calcolo. L'utilizzo del TEAA in hardware ed applicazioni in realtime rappresenta una delle novità introdotte da PlayStation2. La caratteristica peculiare del TEAA è rappresentata da un sistema per il riconoscimento dei bordi (Edge Detection) nei modelli renderizzati. In altre parole, il TEAA riesce a "capire" quali punti sono localizzati sui bordi dei modelli e quali si trovano "all'interno" di essi. In seguito l'interpolazione sarà applicata solo sui profili così rilevati, riducendo le scalettature soltanto laddove sono visibili all'occhio umano. Si tratta di una procedura molto "CPU intensive", ma che consente di risparmiare, in seguito, molte risorse. Nella parte "interna" dei poligoni è possibile applicare il poco dispendioso Bilinear Filtering. Infine, con l'ausilio del MIP Mapping sarà possibile eliminare ogni disturbo (Glitch) indesiderato durante la scalatura delle texture. I principali aspetti negativi del TEAA sono un notevole "peso" delle procedure di Edge Detection (se eseguite in software) e la necessità di eseguire un ordinamento invertito (Back to Front) dei poligoni da renderizzare.

FULL SCENE ANTI-ALIASING (FSAA)

Il FSAA rappresenta un compromesso tra qualità e "peso" dei calcoli. Esso differisce dal TEAA nella tecnica utilizzata per scegliere i pixel su cui applicare l'anti-aliasing. Il FSAA non agisce solo sui profili dei modelli renderizzati, ma sull'intera immagine (da cui Full Scene). Per ottenere un buon FSAA è necessario renderizzare (e mantenere in memoria) un certo numero di versioni (sample) dello stesso frame. Maggiori saranno i sample e migliore sarà la qualità del FSAA. I samples sono generati effettuando delle minime variazioni (Jitter) della visuale corrente. Il valore minimo per il FSAA è costituito da due samples, mentre già con quattro varianti si ottiene un ottimo risultato. Per generare i samples sono necessarie dalle due alle quattro volte il tempo richiesto per un rendering senza Anti-aliasing. Una volta ottenuti, è necessario convogliare i samples in un buffer comune. Qui sarà eseguito il FSAA vero e proprio. A questo punto l'engine di anti-aliasing si occuperà di "fondere" i sample fra loro ottenendo un'immagine priva di glitches e scalettature. Il FSAA consente risultati comparabili al TEAA come resa visuale, ma richiede una gran quantità di memoria per stoccare i samples. Tale tecnica è quindi attuabile su sistemi, come le ultimissime schede acceleratici su PC, che vantano grossi buffer di memoria video. In sintesi, i vantaggi del FSAA sono nel basso sfruttamento della CPU e nella buona qualità visuale. Il principale aspetto negativo è costituito dalla necessità di grandi quantitativi di memoria video o di buffer dedicati allo stoccaggio dei samples.

ALTRI ALGORITMI PER LA RIDUZIONE DEGLI DISTURBI.

Oltre al TEAA ed al FSAA esistono altre tecniche per la riduzione di scalettature, discontinuità e glitches. Analizziamole in breve.

Bilinear Filtering (BF)

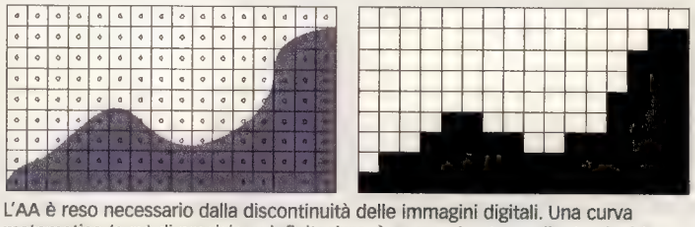
Il BF consiste in un'interpolazione che consente transizioni "morbide" tra i pixel di una texture o di un'immagine bitmap. Ciò avviene campionando, per ogni pixel, i quattro punti adiacenti ed interpolando i loro valori cromatici. Ciò consente di ridurre le discontinuità (i "blocchettoni" tipici di PlayStation). Il BF consente di migliorare sensibilmente la qualità delle texture (utilizzando mappe ad alta risoluzione) ma non elimina le scalettature sui bordi dei modelli.

MIP Mapping

Tale feature consente di tenere in memoria copie multiple delle texture (in genere due o tre) disegnate a differenti risoluzioni. Se il poligono texturizzato su schermo diventa più piccolo (in pixel) della texture stessa, possono verificarsi effetti indesiderati. Il MIP Mapping consente di evitare tale inconveniente sostituendo alla texture "incriminata" una sua copia appositamente "corretta".

Pseudo-Anti-aliasing del Nintendo 64 "Effetto Miopia"

La sfortunata console Nintendo implementa una sorta di FSAA "dei poveri", soprannominato "Effetto Miopia". I progettisti del 64 bit nipponico, a causa delle limitate capacità hardware, hanno inventato un vero e proprio attentato alla vista dei giocatori. L'"Effetto Miopia" esegue una mera sfocatura (blur) sui field che costituiscono l'immagine video. Il risultato di tale tecnica, più che mai lontana dall'AA, consiste in un'immagine talmente sfocata da rendere impastato ogni dettaglio grafico.



L'AA è reso necessario dalla discontinuità delle immagini digitali. Una curva matematica (a sx) di precisione infinitesima, è approssimata mediante pixel (a dx) con un grosso margine di errore. L'AA consente di minimizzare tale scarto.

E' possibile implementare sia il True Edge sia il Full Scene Anti-aliasing, tutto dipende dalle scelte fatte dagli sviluppatori". Resta però il dubbio se il supporto dell'AA possa incidere sulle prestazioni del sistema. Phil Harrison risponde con fermezza: "*l'AA non influisce in alcun modo sulle prestazioni di PS2*". Resta allora il mistero del perché tale feature non è stata ancora implementata dagli sviluppatori. Secondo Jason G. Doig andrebbe ricercato nel fatto che "*ogni nuova caratteristica (anche se hardware) richiede richiede diverso tempo per essere sfruttata a dovere. Lo sviluppo affrettato dei primi titoli per PS2 ne ha compromesso le potenzialità. Gli sviluppatori hanno preferito realizzare prodotti giocabili e privi di bug piuttosto che implementare ogni effetto possibile*". Michael ci ha fornito una spiegazione tecnica delle difficoltà incontrate nell'implementazione dell'AA. "*PS2 può applicare l'AA* (True Edge – nda) *ad ogni singolo poligono della scena. Per ottenere un'immagine più chiara possibile è però necessario eseguire un ordinamento inverso di tutti i poligoni da renderizzare* (in pratica bisogna fare in modo che l'AA sia applicato prima sui poligoni più "lontani" e man mano su quelli sempre più "vicini"- nda). *Ciò risulta piuttosto complesso. Inoltre, le prime release del kit di sviluppo PS2 contenevano alcuni bug in merito che rendevano ancora più problematico il tutto*". Implementare l'AA sembra quindi un compito piuttosto complesso per gli sviluppatori. Lorne Lanning di Oddworld ha dichiarato che l'AA non è neppure menzionato nella documentazione ufficiale. Ma Jason Rubin ribatte: "*No, è menzionato nel manuale. In esso sono riportati anche degli esempi di codice riguardanti l'AA, ed altri sono disponibili sul sito per sviluppatori*". Ma l'AA non comporta un ulteriore dispendio della V-RAM? Jason G. Doig sostiene di no. "*Il True Edge AA di PS2 non richiede alcuna memoria VRAM. E' possibile implementare un tipo di AA che utilizzi più VRAM* (il Full Scene Anti-aliasing – nda) *ma è un po' più complicato*". Michael aggiunge che "*alcuni sviluppatori stanno cercando di implementare diverse tecniche di AA non proprio ortodosse ma che forniscano comunque buoni risultati*". Per concludere, abbiamo chiesto a Michael ed a Jason G. Doig un parere sulle potenzialità "pure" di PlayStation2. "*Mettiamola così,*" sentenzia Michael "*PS2 può fare senza sforzo tutto ciò che fa il Dreamcast. D'ora in avanti PS2 supererà sempre più i giochi per Dreamcast sotto ogni aspetto. Tra non molto i piccoli inestetismi saranno solo un ricordo,*" e aggiunge: "*il nostro problema è che, paradossalmente, non siamo abituati ad utilizzare così tanti poligoni! Dopo tanti anni passati a centellinare ogni singolo poligono su schermo, PS2 rappresenta un grosso sforzo mentale per noi*". Jason è, se possibile, ancora più entusiasta. "*Mi stupisco delle lamentele riguardanti lo sviluppo su PS2. Si tratta dell'hardware più eccitante e straordinario che abbia visto da anni a questa parte. PS2 consente di lavorare con massima libertà e fuori da ogni schema prefissato. Si può fare tutto senza vincoli di nessun tipo, ma ciò richiede un maggiore impegno. Puoi sia ottimizzare il codice sia lavorare rapidamente ottenendo ottimi risultati in entrambi i casi. Ho scelto questo lavoro per il piacere di programmare e per creare giochi. Sono convinto che la maggioranza dei programmatori PS2 farà i salti di gioia per far cantare questa scatola* (parole testuali – nda)."

TBWA / BDDP

Dragon Valor.

Generazioni di draghi, generazioni di guerrieri.

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION.

namco

Se cominci a giocare hai il destino segnato, nei secoli dei secoli.
Dovrai mostrare tutta la tua forza e la tua abilità. Potrai scegliere tra doppi salti mortali e schivate acrobatiche e dovrai districarti tra magie e incantesimi. Ma soprattutto potrai controllare non un solo personaggio, ma anche suo figlio, e il figlio di suo figlio e ancora il figlio del figlio di suo figlio.
Perché il tuo valore passi di generazione in generazione. E tuo figlio sarà un drago, proprio come te.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Dragon ValorTM&c 1999 Namco Ltd.. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Non capisco più niente. Il mio inveire contro questo stato di m***a è caduto per l'ennesima volta nel vuoto più assoluto. Nessuno raccoglie le mie provocazioni, nessuno ha più voglia di discutere, di parlare, ma soprattutto di pensare... Sono lontani i tempi della polemica zzappiana quando i videogiocatori erano pochi, incazzati e intelligenti. E pensare che una delle emozioni più forti l'ho avuta proprio dalle vostre pagine (e non esagero) grazie alla lettera di Nemesis Divina (la conservo appesa in camera e l'ho usata come prima pagina della mia tesi). Commovente, cattiva, intelligente, profonda ed in grado di esprimere il concetto ultimo di videogioco più di mille inutili fiumi di parole. E' questo il tipo di lettera che voglio vedere sulle pagine di **SC** (e possibilmente anche altrove), non la solita posta "politicamente corretta" in cui si parla a vuoto senza arrivare da nessuna parte... A questo punto sento il dovere di dire la mia sugli argomenti trattati in **PlayGround** sperando di smuovere qualche assopita coscienza. Iniziamo, ovviamente, parlando della (presunta) arte videoludica, argomento a me congeniale e non scevro da amare polemiche: come si può infatti disquisire sull'argomento quando in Italia l'arte contemporanea è solo quella "elitaria" della Biennale di Venezia? Come si può parlare di arte nei videogiochi quando in Italia non si riesce nemmeno a parlare di arte in generale? Come si può considerare artista un game designer quando in Italia sono considerati artisti i Dj, i personaggi televisivi o qualsiasi subrettina del c***o? Come si può parlare seriamente di arte nella vostra posta quando ci sono imbecilli come TS che definiscono "l'artigiano automaticamente anche artista perché raro"? Ma soprattutto, come si può dibattere sull'arte senza i diretti interessati, ovvero gli artisti? A voi la risposta...

Detto questo procediamo (anzi, sentenziamo):

1. Il videogioco NON è arte, ma una FORMA d'arte, come il cinema, l'animazione (quella vera, non quella dei villaggi turistici), il fumetto, la letteratura, il design, la pittura, la scultura, il teatro ecc... Quindi impariamo a distinguere il contenitore (il messaggero) dal contenuto (il messaggio), intendendo l'arte come medium. Di conseguenza (come è stato già detto) non tutti i quadri si possono definire opere d'arte, ma sono tutti frutto di un comune atto creativo (che noi definiamo arte). Lo stesso discorso si può applicare al videogame, tenendo presente che si tratta di una forma d'arte allo stato embrionale e potenzialmente definitiva (commistione di immagine, suono, testo e interattività volte a creare una vita parallela del giocatore-fruitore).

2. L'arte presuppone un'operazione di matrice intellettuale a monte (la tecnica al servizio dell'idea, opera d'arte come portatrice di un messaggio), quindi Maradona e Jordan (nonostante diano emozioni nei loro atti) non sono artisti ma "semplici" sportivi (tecnica fine a se stessa, scevra da messaggi di ogni tipo se non quello di battere gli avversari). Il fine ultimo dell'arte è quello di dare emozioni (belle ma anche brutte) sia a chi la fa, sia a chi la fruisce, e possibilmente anche di far pensare, di far riflettere, di insegnare qualcosa.

3. In base a quanto detto sopra **Final Fantasy VII** è arte, **Final Fantasy VIII** no. **FF VII** è depositario di significati e di emozioni. **FF VIII** no. **FF VII** è testimone perfetto della tecnica al servizio dell'idea. **FF VIII** no. **FF VII** mi ha fatto ridere, piangere e pensare (solo **Loom** prima di allora era stato capace di tanto). **FFVIII** no. **FF VII** trasuda di citazioni di capisaldi del fantastico (come Gundam, Akira, il Signore degli Anelli ecc...). **FF VIII** no.

4. In definitiva **FF VII** è un'opera d'arte indipendentemente dal suo lato commerciale mentre **FF VIII** è un'operazione commerciale indipendentemente dal suo lato artistico.

5. L'artista può vedere nella propria mente cose meravigliose che le persone comuni non riuscirebbero mai a vedere se non grazie al suddetto artista e alle sue opere. Quindi, la prossima volta che vi esalterete per la grafica, per il character design, per la musica o la trama di un gioco, pensate alle persone che ci hanno lavorato e chiamateli come meritano: artisti.

Un'ultima cosa in risposta ad Amedeo di Renzo: si, i giapponesi credono che gli italiani siano "un branco di idioti"...e hanno ragione.

Dio II alias Angelo Falconio

Un prodotto videoludico è anch'esso un'espressione artistica paragonabile al cinema o alla letteratura? Questo quesito, che la redazione di **Super Console** ha posto come possibile momento di break tra le diatribe che ci stanno letteralmente mettendo gli uni contro gli altri riguardo quale sia la migliore console del nuovo millennio, mi ha convinto a dire la mia sull'argomento.

Partendo dal fatto che io considero un prodotto artistico qualcosa che va al di là della mera perizia tecnica di un individuo nel creare qualsiasi tipo di opera (come per esempio l'abilità di un architetto a costruire un condominio di trenta piani solido ed efficiente) ritengo che l'essenza stessa dell'arte scaturisca da quel particolare colpo di genio, da quel guizzo mentale irripetibile ed immodificabile che riesce a rendere un'opera particolare tra tutte le altre forme di espressione. Per chiarirmi e per arrivare all'argomento in questione, non credo che un prodotto come **GT2** o **Winning Eleven** attinga a quei determinati valori artistici per cui è visibile la mano di un genio nella sua creazione. Semplicemente un mix di abilità di programmazione, di marketing azzeccato e un facile riscontro sulle masse, vista la popolarità dello sport in questione, hanno reso il suddetto titolo una killer application. Lode ai programmatori che tra i tanti prodotti in circolazione sono riusciti a dire la loro in maniera semplice e intuitiva e si sono sollevati di una spanna sopra gli altri, ma questa non è arte, non è la genialità fuori dal comune che fa rimanere a bocca aperta e che mi fa dire "beh, io non ci avrei mai pensato". E **Metal Gear Solid**? Qui il discorso cambia perché dietro una realizzazione tecnica di alto livello, a cui però tutti potrebbero arrivare conoscendo a memoria l'hardware, scaturisce una particolare originalità concettuale fuori dal comune che distingue tale opera dalle altre.

Possiamo quindi paragonare **MGS** ad un film di Fellini? La questione è complessa per alcune ragioni; Fellini dava sfogo alla sua arte scrivendo la sceneggiatura e il copione dei suoi film e poi mettendo in pratica le sue idee senza aver preclusioni di sorta e senza nessun limite. Quello che era custodito nella sua mente veniva poi comunicato agli spettatori grazie ad una telecamera che non era altro che la porta sul mondo reale attraverso cui trasmettere un infinito universo di idee che si celavano nel suo cervello.

Non conosceva la parola limite, quello che lui pensava lo attuava e quindi non vi era il problema che ha un programmatore odierno di attuazione reale dei suoi sogni, dei suoi progetti.

Nel 1987 Hideo Kojima non poté con il suo MSX mettere in pratica ciò che si era prefissato durante gli anni della sua adolescenza; la situazione migliorò con PlayStation, ma i limiti tecnici rimasero, mentre invece le sue aspirazioni saranno sicuramente aumentate e quindi il bisogno di sfogare la sua vena artistica non si sarà ancora placata. Come potrebbe esistere un prodotto artistico se quello che il suo creatore si prefigge non può essere realizzato a causa dei limiti tecnici dell'hardware? Van Gogh non si poneva il problema di avere dei limiti tecnici nel suo lavoro. Aveva quello che gli serviva e così poteva liberamente muoversi nel suo universo artistico.

Il compromesso: è questo quello che ogni programmatore deve ogni giorno accettare quando lavora e non è questa una parola che va d'accordo con l'arte, in quanto non si possono fare compromessi con la propria fantasia perché altrimenti essa non riuscirà a compiersi, rimarrà un pensiero in potenza, ma non si attuerà mai.

Con PS2 forse i programmatori potranno ovviare ai limiti tecnici finora incontrati, ma dalle prime impressioni appare difficile pensarlo visto che anche il prossimo **Metal Gear Solid 2** sarà un compromesso tra la fantasia e i limiti tecnici di una console di difficile programmazione (vedi Anti-aliasing). Quando, come per esempio nel cinema e nella letteratura, non vi saranno più limiti di sorta per la realizzazione delle proprie opere, potremo allora venire a contatto con la vera essenza artistica del programmatore. Il romanzo è un perfetto esempio per descrivere ciò a cui mi riferisco, in quanto in un libro tutto è possibile ed immaginabile, mentre in un videogame (per ora e dico solo per ora) tutto è un compromesso. Un compromesso tecnico, un compromesso tra quello che vuole il proprio produttore e quello che vogliono gli acquirenti, un compromesso con la censura e infine anche un maledetto compromesso con la pirateria (perché devo dare in pasto il frutto del mio duro lavoro e una parte della mia fantasia a quel tipo di commercio? Perché devo investire tanti soldi in qualcosa che verrà venduto sotto casa per poche migliaia di lire?). Se la nostra realtà si avvicinasse talmente alla realtà realizzabile attraverso un processore grafico da essere quasi indistinguibile, allora sì che il programmatore - a patto che abbia quel determinato guizzo geniale, fuori dal comune - potrebbe diventare artista e niente potrebbe più ostacolare le sue aspirazioni e i suoi sogni.

Ma finché vi sarà un limite, anche un solo limite tecnico che possa in qualche modo sfocare il pensiero originario del programmatore, l'opera videoludica, sebbene apprezzabile sotto vari aspetti, non sarà un'opera d'arte perché non rispecchierà le reali aspirazioni e l'universo che il suo creatore aveva immaginato quando per un istante il suo genio gli era sembrato concretizzarsi. L'arte è lo specchio dell'essere, se l'uomo non è in grado di esplicare la propria essenza come vorrebbe, il risultato è una mediocre riproduzione del suo spirito, magari anche ben congeniata e studiata, ma nulla più.
K.I.T.T.

Se fino ad oggi il dibattito sul retrogaming o l'eterno dilemma videogiochi/arte non mi davano ragione per scriverti, egregio Marcello (diciamocelo, i videogiochi sono arte? Sì? Che bello! I videogiochi non sono arte? No? Dormo lo stesso), l'episodio che mi accingo a raccontarti mi ha dato motivo di approfondire un tema che peraltro è già stato affrontato sulle pagine di **Super Console**, ma che probabilmente ha un motivo in più per essere ritrattato.

Un paio di giorni fa mi reco dal mio negoziante di fiducia e ad un tratto i miei bulbi oculari schizzano fuori dalle orbite di fronte alla copertina di **Medievil 2**: prezzo 54.900 (il gioco era da poco arrivato).

Dopo essermi ripreso dallo shock il mio primo pensiero è stato quello che il citato prezzo fosse stato applicato dal curatore fallimentare e che il mio negoziante avrebbe chiuso bottega di lì a poco.

Invece, dopo ore di spiegazioni che la mia mente "settata" a multipli di 100 (mila) rifiutava di accettare, realizzai che il gioco era uscito così, con un prezzo abbordabile, senza trucco e senza inganno.

Le nubi si diradarono, il cielo si schiarì e apparve un raggio di sole sulla mia anima di videogiocatore felice. Lingua mortal non dice quel ch'io sentiva in seno…ehm, scherzi a parte, finalmente, dopo anni di guai e guasti ai danni di chi cercava di alimentare la propria passione, qualcosa si muoveva, qualcuno capiva ed entrava in azione. Ma mi chiedo: è proprio così? Dov'è la truffa? Il CD è stato fatto dai bambini tailandesi sfruttati e sottopagati? Voglio sperare che questa non sia un'isolata ed ingannevole trovata pubblicitaria, ma che sia veramente l'inizio di un processo di abbattimento dei prezzi nonché una potente stoccata contro la pirateria.

Vorrei che questo diritto (di ribasso dei prezzi) venisse maggiormente supportato da voi, poiché mi sembra chiedere un ridimensionamento dei salassi che ci tocca sborsare vista la diffusione di PlayStation allo stato attuale. […]

Questo è un problema analogo a quello (ignorato) che riguarda i CD musicali, che nella mia città hanno toccato le 40.000 lire. Combattere la pirateria è giusto ma è troppo facile parlarne senza far niente per ridurre i prezzi di un supporto che è ormai diffusissimo. […]
Cari saluti,
Filippo Loria

Non c'è nessun trucco e nessun inganno dietro il ritocco dei prezzi del software PlayStation. Forse solo un ritocco delle royalty. Dallo scorso marzo sono entrate in vigore quattro nuove fasce di prezzo che si sostituiscono alle due precedenti (Full Price e Platinum).

Nella fattispecie abbiamo:
Fascia 1 (a partire da L.89.900) Per i titoli di punta, soprattutto extra-Sony e multi CD.
***Fascia 2 (L.59.900) La maggior parte dei titoli in uscita porterà questo prezzo, soprattutto quelli prodotti da Sony stessa (risparmiati dal sovrapprezzo delle royalty). Vedi* Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage 2 e Medievil 2.**
Fascia 3 (L.49.900) In pratica, l'attuale Platinum.
Fascia 4 (L.29.900) Questa fascia di prezzo sarà applicata alle collection e a tutte le riedizioni dei vecchi giochi PlayStation (ad esempio* WipEout, Destruction Derby ecc…) *nonché alle produzioni low-budget.

Questo è quanto. Motivi? Almeno un paio.
1. Un attacco mirato alla pirateria? Così dice Sony.
2. Voglia di mantenere PlayStation in vita il più a lungo possibile? E' probabile anche questa. Quello che conta è che i giochini PlayStation costano meno. Bella lì.

Non c'è più voglia, passione, solo marketing, solo seguiti, solo licenze che garantiscono almeno il rientro dei costi se il game fa schifo.

Le urlate rivoluzioni che mensilmente ci illudono non sono altro che tentativi di creare hype...

Il videogioco è vecchio…puzza e morirà o almeno cesserà di esistere così come lo conosciamo adesso.

Sembra strana un'affermazione simile, proprio adesso che ormai i videogiochi sono cool, sono smart, sono occhei! Fanculo. Amici è finita.

Il vero punto è che la corsa al fotorealismo non è altro che un angosciante dovere, un fottuto dovere essere attuale, bello agli occhi degli ignoranti che non capiscono la differenza tra un FMV ed una sequenza in realtime. Begli screenshots da far vedere sulle riviste, 60 fps costanti, luci e ombre in realtime....fanculo.

Ma pensiamo cosa ci aspetta...chi avrà voglia di giocare ancora alle stesse cose solo più belle da vedere e sentire? Io no. La reiterazione dei soliti schemi, delle solite metodiche di approccio al game fanno male quanto fare l'amore sempre nella stessa posizione. Dai games ci si aspetta cose che ormai non sanno più darci. Il videogioco moderno è nato in accelerazione, morirà in fretta, il tutto a 60 fps.

Da quando il videogioco fu sinonimo di business, l'impegno del settore fu tutto incentrato sul miglioramento degli aspetti che rendono il game vendibile…e subito! Naaaa, niente cagate da nerd…solo bella grafica e ed effetti a fottere! Se poi il gioco dietro c'è, ancora meglio...così ci facciamo 9 seguiti tutti uguali! I videogames si sono evoluti in modo asimmetrico, disarticolato. Gli aspetti che non si vedono o sentono sono stati considerati meno importanti, peccato che rispondano al nome di Intelligenza (Stupidità) Artificiale, Innovazione (sperimentazione?), appagamento, pathos, sense of wonder per il giocatore. E' anche vero che sarebbe stata veramente dura fare evolvere aspetti come l'IA e la verosimiglianza comportamentale dei NPC di pari passo con la risoluzione e la quantità di poligoni.

Loro però lo sanno, ci stanno intontendo a suon di poligoni *up_your_ass*, ci stanno facendo credere che **Tomb Rider V** per PS2 avrà un motore grafico *from scratch*, che le scalettature su PS2 spariranno quando i bravi programmatori scopriranno come alchimisti l'anti-aliasing in qualche angolo del GS, ma tra un po' di 'ste cose non ce fotterà più nulla. Sono solo palle da frustrati. Palle.

L'on-line gaming è il solo futuro possibile...il videogioco non sarà più il fine della fruizione, ma un mezzo per interagire con l'I.U.(Intelligenza Umana), una sorta di browser all'ennesima potenza attraverso il quale muoviamo il nostro Avatar per scoprire cose che ieri non esistevano, che nel frattempo sono state messe online. Si ricomincia, luci, camera, azione! L'energia non si crea ne si distrugge ma si trasforma. Allora si che torneranno utili le meraviglie grafiche e le tonnellate di poligoni, essi non verranno sprecati per muovere stupidi manichini che sparano ad altri stupidi manichini, ma costituiranno scenari atti ad accogliere noi che di sognare non ne possiamo fare a meno, noi che se giocando ad un RPG ci troveremo di fronte un elfo non premeremo il tasto X sul pad ma lo saluteremo...digitando ciò che volgiamo, avendo un risposta vera e non solo credibile. L'ambizione dell'uomo di avvicinarsi a Dio è innata...creare mondi, popolarli di persone, vederli crescere (insieme al profitto dell'azienda), sarà la scintilla che muoverà gli animi di chi i giochi li inventa. Verranno prima creati mondi sintetici distinti, privi di connessioni tra loro, poi ci sarà un'unificazione a livello di Engine: un solo Engine globale che racchiude leggi fisiche di base, eventi atmosferici, morfologia del territorio.

L'Engine sintetizzerà lo spazio dentro il quale creare sottoinsiemi ludici alla stregua di plug-in che verranno innestati in un punto preciso di Engine. Sta a noi decidere dove "apparire" all'interno di Engine...In mezzo ad una foresta...in pista...a letto in un appartamento sperso nella grande città di Enginopoli, nodi di connessione, portali di accesso varcati i quali il limite di permanenza sarà deciso da noi stessi e da quanti soldi vorremo investire nel nostro online gaming.

Nooo, niente caschi virtuali, sono troppo scomodi, niente spinotti dietro all'orecchio, non è mica un film! In fondo è solo un gioco no?
Danilo Savioni
Pavia

Lasciando da parte I complimenti per la vostra rivista, che reputo la migliore, arrivo subito al punto. Ho letto **PlayGround** di giugno e non posso fare a meno di esprimere la mia opinione:
Non so se Sephiroth, K.I.T.T. e Andrea Curzi navigano molto, ma io sono riuscito a scaricarmi delle dichiarazioni di Hideo Kojima di Konami e Yoshiki Okamoto di Capcom in cui si lamentano delle capacità non sfruttabili di PS2 a causa dei soli 4 Mega di V-RAM del Graphic Synthesizer. Ciononostante credo che PS2 sbaraglierà la concorrenza grazie alla pirateria. Infatti ho notizie certe di chip che con solo 8 righe di codice riescono a far funzionare perfettamente giochi piratati. E mentre Sega cerca di lottare contro la pirateria con i GD-Rom, Sony lancia sul mercato una console che oltre ad avere il primato di vendite al debutto ha anche il primato di console piratata più velocemente nella storia dei videogiochi.
Questo è tutto, vi saluto.
Hawk

Se la Terra fosse un'immensa Italia non potrei che darti ragione. PlayStation2 venderebbe come le figurine di Pokèmon grazie al mod-chip. Ma (ripeto per l'ennesima volta) la

***pirateria ha aiutato la diffusione di PlayStation (ed aiuterà quella di PS2) solo marginalmente e solo in Europa dove il rapporto fra hardware e software venduto è inversamente proporzionale a quello registrato in America e in Giappone. In Italia ed in altri paesi dell'Unione Europea, il contributo della contraffazione al successo del sistema Sony è indiscutibile ciononostante dubito che ne abbia influenzato le vendite anche su scala mondiale (il Vecchio Continente vanta la maggior base installata di PlayStation nel mondo, ma anche la minor diffusione del software). Se così fosse, infatti, verrebbe da interrogarsi sul motivo per cui l'industria videoludica continui a produrre titoli per PlayStation e PlayStation2 e, più in generale videogiochi (perché, non dimentichiamocelo, si continuano a produrre videogiochi anche per PC, il sistema più "piratabile" di tutti). Chi riesce a darmi una spiegazione vince un'esclusiva edizione fotocopiata di* Super Console.**

Caro Marcello,
vi seguo dai tempi della **Sup-Posta**, ma è la prima volta che vi scrivo. Motivo della missiva è lo scalpore che ha causato Sony con il lancio di PlayStation2 all'interno della vostra rubrica: voglio dire la mia. Premetto che non faccio parte né dei Sony-sostenitori né dei Sony-denigratori, diciamo che mi considero una via di mezzo.

Allora, prima del lancio Sony non faceva altro che ripetere che la sua console avrebbe rivoluzionato da subito il modo di concepire i videogame, che i titoli all'uscita sarebbero stati 250. ***[Sbagliato due volte. Sony non ha "promesso" rivoluzioni subitanee e 250 si riferisce al numero dei progetti per PS2 in sviluppo nel mondo.]*** Sapete perché Sony ha fatto sapere tutto ciò senza sapere se tutte queste promesse potevano essere rispettate?

Sapete perché Sony non ha inventato un nuovo joypad per la sua "nuova console"? ***[Perché quello "vecchio" andava benissimo]***
Sapete perché Sony (non vi preoccupate é l'ultima volta) non ha creato una console facile da programmare? ***[Questo non lo so, ma sembra che agli sviluppatori piaccia soffrire]***

Semplice, perché Dreamcast stava vendendo bene. Già Sony aveva paura di Sega (alla faccia della potenza di PlayStation).

Noi lettori ci stiamo scannando per questo: per le promesse non mantenute della grande "S".
E così ci ritroviamo con pochi giochi che per giunta presentano (ancora per poco forse) difetti grafici assenti nei giochi della console di casa Sega.

Fin qui non mi sembra possibile difendere Sony, anzi sono sorpreso che voi lo facciate. Sicuramente in futuro tutti questi problemi verranno risolti, ma fino ad allora si potrà parlare solo di successo non di bei giochi, capito Sephirot e compagnia bella?

Altro discorso. X-Box: le sue specifiche tecniche sarebbero false? Se non lo sono quelle di PlayStation2 non vedo perché non fidarsi di Microsoft, capito caro Andrea Curzi? Sembra che per te ci sia solo Sony. Mi sembra di essermi divulgato un po' troppo, spero che mi pubblicherete.

Tanti saluti a tutta la redazione e complimenti per la splendida veste grafica.
Squall

Caro Marcello,
questa è una lettera polemica perché, ahimé, mi sto rendendo conto che state rovinando una rivista che era la mia preferita in assoluto. Una rivista che leggevo incurante della gente al lavoro che mi diceva "ancora coi giochini" disprezzando qualcosa che non conoscevano.... Una rivista che mi ha sempre aiutato nella scelta dei giochi, che mi ha fatto conoscere i mitici **Resident Evil** e **Gran Turismo**, mi ha fatto abbandonare FIFA per **ISS Pro**, e appagare il mio Ego esistenziale con uno stupendo **Metal Gear Solid**... Tutto ciò sta svanendo e perché?!? Non è la grafica, quella é cambiata spesso e male già varie volte e non mi interessa più di tanto, la posta é sempre stata ottima.....ma la cosa più importante, ovvero: LE RECENSIONI! Numero di giugno: 12 dico DODICI recensioni di giochi per la nuova Play2, che fanno accorciare sia il contenuto che il numero di pagine a quelle dedicate alla "attuale e ancora in voga" PlayStation (scusate non ho messo la "r"). A me sembra un'esagerazione. Lo so che adesso l'intestazione è "LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION E PLAYSTATION2" però a me francamente sembra troppo dedicare già ora tutto questo spazio a giochi che pochissimi di noi hanno la fortuna di provare e taluni ancora non sono nemmeno usciti! Inoltre chi di noi ha già in casa una Play2? Forse noi poveri mortali con la console grigia gradiremmo una rivista che ancora ci rappresenti....OK, ho apprezzato molto la preview di **MGS2** chiaro, e ne leggerei volentieri altre due o tre al massimo dei giochi più importanti, ma io francamente sono un po' stufo di fantasticare e saltare pagine "a pie' pari" e vorrei dedicarmi alla mia vecchia Play finché ce l'ho...State perdendo clienti secondo me eh? Secondo me....!!
Saluti
Stefano Belli
stefa.b@libero.it

In qualità di rivista settoriale specializzata, destinata ad un lettore attento alle mutazioni e alle tendenze del mercato videoludico* tout court, *avido consumatore di materiale importato,* Super Console *non può esimersi dall'informarlo su cosa avviene al di là dei confini dell'Europa. Da sempre* Super Console *pubblica anteprime e recensioni di giochi americani e giapponesi, e in questa categoria rientra tanto il software PlayStation quanto quello PlayStation2. Se sul numero scorso (così come su quello che hai per le mani) la copertura di PlayStation2 ti è parsa eccessiva (sebbene le recensioni non siano 12 bensì 10, e non siano difatti recensioni bensì anterpime) dipende dal fatto che: a) la nuova console Sony rappresenta l'hot-topic del momento (e dubito che qualcuno non ne sia interessato) b) per PlayStation non arriva niente di buono (le poche sorprese che il 32-bit ci concede sono comunque trattate con la cura e l'attenzione che meritano – vedi* Final Fantasy IX, Dino Crisis 2, FM 3*). E questo é quanto.

Scrivo perché sono molto amareggiato per ciò che sta succedendo al mondo dei titoli PlayStation. Spero di ricevere una risposta da chiunque, ho bisogno di capire cosa cavolo è successo alla scatola grigia che, a quanto pare, non viene più degnata di uno sguardo da nessuno, probabilmente a causa della prossima uscita (e dico prossima perché per il triste mercato europeo è così) della sorellona maggiore, la PS2, quella che oltre a farti giocare ti tiene pulita la casa e ti fa da mangiare, perché se non fosse così la gente non ci dedicherebbe tutta questa attenzione. Ma facciamo un passo indietro nella mia vita di appassionato di videogames. Dopo che ho portato a termine **GT2** e **Final Fantasy VIII** ho cercato qualche titolo cui valesse la pena dedicare delle ore di gioco (oltre a quelle centomilalire che, per uno studente come me, non sono proprio pochissime). Niente, il nulla assoluto. Nessun titolo, dico davvero, nessun titolo mi faceva venir voglia di impegnarmi un po'. Così, illuso, ho pensato bene di fare una volta per tutte il passo che progettavo da mesi, e ho acquistato un PC abbastanza potente, convinto che avrebbe potuto sostituire la mia scatola grigia ormai priva di risorse che catturassero il mio interesse. Tuttavia ho capito ben presto che un PC, pur utilissimo per moltissimi scopi, nulla ha a che vedere con una console in termini di divertimento. A questo punto ho tentato di trovare qualche gioco che catturasse la mia attenzione, ma ho trovato il buio totale; basti pensare che **Super Console** di maggio propone per PlayStation le recensioni di **4x4 World Trophy**, **F1 2000**, **Muppet RaceMania**, **BattleTanx** e un'altra miriade di titoli che, qualcuno provi a negarlo, nulla hanno a che vedere con ciò che le software house offrivano prima dell'uscita di PS2 sui mercati orientali.
Così, mentre tutti (vedi **PlayGround** di maggio) si scannano per esprimere la propria opinione su ciò che hanno visto di PS2, io personalmente me ne frego di ciò che sa fare questa sensazionale macchina nera, perché a casa mia c'è ancora PlayStation, quella grigia coi bottoni grossi così, e PlayStation ci sarà ancora per un bel pezzo. E vorrei capire con cosa cavolo gioca tutta questa gente che non esprime più alcun parere su PlayStation. Vuoi vedere che tutti hanno in tasca i soldi per comprarsi subito una console che costa più di un milione e che è concepita per il mercato orientale? Non credo proprio. In definitiva vorrei capire che cavolo di titoli devo acquistare io per divertirmi in questi mesi che ci separano dall'uscita della PS2 PAL senza consumare i CD di **GT**, **Final Fantasy** e **Metal Gear Solid**, che ormai ho finito un centinaio di volte. Qualcuno mi faccia sapere qualcosa, per favore!
Fabio (incazzato nero) Dal Bianco
barret3@libero.it

Vagrant Story, Front Mission 3, Chrono Cross *(solo USA)* e, *ovviamente,* Final Fantasy IX. *Come vedi c'è ancora tanta carne sul fuoco a 32-bit di PlayStation. E di qualità eccelsa aggiungerei. Ce n'è tanta da restare incollati allo schermo per almeno 6 mesi. Incidentalmente è tutta roba targata Squaresoft.*

Spett. redazione di **Super Console**,
vi seguo già dal '95, ma è la prima volta che vi scrivo. Mi sono deciso a scendere in campo in "difesa" del nuovo giocattolino di casa Sony e della filosofia di base che gli stà dietro. Il motivo per cui Sony ha limitato il quantitativo di memoria video è essenzialmente di tipo economico. La scelta di Sony nella progettazione della PS2 è stata alquanto rischiosa. Sony

ha deciso di rivoluzionare completamente una architettura primitiva (quella del PC, del Dreamcast, ma anche del futuro X-Box di casa Microsoft) e di costruire qualcosa di nuovo e quindi molto dispendioso (almeno in fase di progettazione). Il motivo per cui il Graphic Synthesizer incorpora "solo" 4 MB di Embedded DRAM va ricercato nel fatto che altrimenti sarebbe venuto a costare (già in fase di produzione) un sacco di soldi. Ad ogni società operante nel settore dell'hardware interessa produrre il maggior numero di chip su ogni singolo wafer. Se Sony avesse deciso di puntare su una memoria esterna, il quantitativo di chip Graphic Synthesizer prodotto su ogni singolo wafer sarebbe stato almeno 3 o 4 volte maggiore. Probabilmente Sony avrebbe scelto di dotarlo di un quantitativo di memoria doppia se il chip fosse stato progettato con una tecnologia di costruzione più ridotta (0.15 o 0.13 micron ad esempio). In questo caso i margini di profitto sarebbero diminuiti di poco. Solo una società nel campo della progettazione di chip grafici per PC ha deciso di percorrere la stessa strada. Tale Bitboys Oy. La stessa ha deciso di progettare il suo chipset attorno all'idea dell'Embedded DRAM, proponendo un chip grafico dotato di almeno 8 MB di Embedded DRAM (è utile osservare che, rispetto a quello Sony, il margine di guadagno di questa società è ENORMEMENTE maggiore, visto che la stessa licenzierà la sua tecnologia ai produttori di schede video a non meno di 30$). Un altro importante fattore è quello del surriscaldamento del chip. Nel caso di 8 MB di Embedded DRAM la Sony sarebbe probabilmente dovuta ricorrere ad un ventilatore oltre che al normale dissipatore (maggiore è il quantitativo di memoria presente, maggiore è il quantitativo di calore generato) e anche questo avrebbe inciso sui costi. Per concludere, la PS2 avrebbe decisamente goduto di un maggiore vantaggio dalla presenza di più Embedded DRAM sul chip (4 MB per il frame buffer in ogni caso non sono pochi considerando che le texture devono, secondo i progettisti Sony-Toshiba, essere caricate nella RAM centrale per poi essere processate in maniera dinamica nella memoria "cache" del chip grafico), ma la console sarebbe venuta a costare di più. Il tanto decantato (tra le pagine di **PlayGround**) GeForce 256 di NVIDIA costa di meno in fase di "produzione" (non di progettazione) rispetto al Graphic Synthesizer di Sony (23 milioni di transistor con una tecnologia di costruzione a 0.22 micron, contro 43 milioni di transistor con una tecnologia di costruzione a 0.25 micron).

Un grande grazie quindi alla Sony per averci dato cotanta meraviglia e tanti calorosi complimenti a tutta la redazione per l'ottima rivista.

Alessandro Pedarra

Carissimo Marcello e redazione di **SC**,
se ti scrivo questa seconda missiva nello stesso mese, non è necessariamente a scopo pubblicativio, ma il passaggio tecnologico verso i 128 bit, ha aperto nella mia mente interrogativi che vorrei esporti. Parlando di arte e videogame secondo me si è giunti ad un punto cruciale della metamorfosi videoludica. A differenza di altri "medium", il videogioco costituisce un "ambiente". Non so se hai mai avuto modo di assistere ad alcune manifestazioni di video arte. Fondamentalmente si tratta di avvenimenti che definirei interattivi, termine abusato nel digitale, visto che l'interazione tra lo "Spazio" e "L'utente" è difatti limitatissima. Ora se consideriamo il videogioco un ambiente i presupposti per un'analisi estetica ci possono essere. Ad esempio che tipo di ambiente è? Per ora sembra un ambiente chiuso...ma saltiamo alla Matteo Bittanti, capace come pochi individui di pensiero perimetrale, alla simulazione o un esempio che dir si voglia. Partita online di qualche RPG: con gruppo di avventurieri in momento di pausa che chattano in riva ad un laghetto virtuale. Uno dei due pesca da dieci anni nella vita reale, e utilizza queste sue conoscenze per aiutare il compagno di avventura digitale. I due pescano il pesce necessario per nutrirsi nel videogioco e oltre alla soddisfazione videoludica si danno appuntamento nel reale, per una grandiosa sessione di pesca. In questo caso il videogame diventa ambiente aperto, dato che lo scopo di sopravvivere ad un "ambiente ostile" avvicina l'enfasi comunicativa e l'interazione. Ora nei videogiochi attuali l'"ambiente ostile" è chiuso, vede un videogiocatore che sfida se stesso attraverso la CPU e in quello stesso ambiente chiuso esseri umani si scontrano con la CPU o tra loro stessi, ma sempre per vincere una sfida, non per interagire o per vivere un'esperienza. Utopistico? Infatti sto delirando. Ma continuando, l'ambiente videogioco è un ambiente creativo, poiché implica immaginazione dell'utente per giungere alla "fine" o al "completamento". Ora l'arte dei videogiochi la fa quindi l'utente, con il produttore che deve fornire l'ambiente più flessibile possibile perché questi si esprima. Allora ti chiedo: nell'attuale tecnologia esiste questa possibilità? Ma passiamo a **Metal Gear Solid**: perché è un capolavoro? Credo che al di la del valore oggettivo del prodotto, della qualità cinematografica della storia, del carisma dei personaggi, sia stato su PlayStation un "ambiente" in grado di far esprimere al meglio la creatività individuale. Se pensiamo per un attimo al passato videoludico ci rendiamo conto di quanto le possibilità di espressione in un videogioco siano aumentate. Gli elementi di contorno, non sono secondari, anzi. Senza Solid Snake o Revolver Ocelot, il coinvolgimento sarebbe stato minore. Quando parliamo di videogioco che ci annoia che non ha spunti originali è perché l'interazione è divenuta oramai abituale e quell'ambiente chiuso (almeno su console), finisce per annoiarci e reprimere la nostra capacità di adattamento. Ora se un videogioco è arte lo è quando, a mio giudizio, permette l'espressione creativa del videogiocatore. Una novità? Per niente. Tutto ciò che ha fatto arte, in qualche modo stabilisce una correlazione fra l'espressione del compositore e del fruitore. Cinema, teatro, pittura, hanno tutti valori sensibili comuni. Quello che ha depresso il valore intrinseco è la cultura del semplice possesso (pirateria) e non della fruizione. Laddove ci sono i collezionisti di arte che comprano senza guardare, uccidendo di fatto il mercato per fare buoni investimenti, ci sono videogiocatori che comprano senza giocare, uccidendo di fatto il mercato a loro volta. Così si raggiunge la tanto agognata indifferenza che ci fa vivere bene. Ma quello che il digitale potrà forse avere a suo vantaggio è il fatto che si sta evolvendo verso il divenire un ambiente aperto, in cui la realtà penetrante verrà poi a sua volta penetrata. C'è da sperare solo che come riporta Matteo nel suo libro, venga mantenuta la forte componente indeterminista dell'evoluzione tecnologica e che non diventi, a mio giudizio, evoluzione tecnocratica (Sony?). Ma passando al secondo interrogativo: secondo te perché a differenza delle altre arti il videogioco ha così bisogno di creare un "Ambiente Ostile"? La giustificazione pulsiva dell'episodio di *X-Files* che ha recensito Matteo non mi sembra congruente. Di fatto l'ambiente del videogioco trattato in quella puntata era accessorio e non vivibile. Con livelli che si alternavano staticamente a solo scopo decorativo, con una espressione individuale minima; nella fattispecie sparare, muoversi e fare punteggio (come in **Quake**). Forse l'arte videoludica inizierà quando finirà l'ostilità del prodotto sull'utente, ma non so come o perché o forse questa ostilità che anche a me piace parecchio nella sfida "videogioco" passerà in secondo piano, o forse no, o forse si evolverà. Non lo so. Ma nel caso dell'interazione, ad esempio, che citavo prima, forse non ci saranno più i mostri di fine livello come li concepiamo adesso. Un bazooka e molti punti esperienza, ma come qualcosa di più complesso e articolato. La partita a scacchi con la Morte del "Settimo sigillo"?
O forse l'ostilità ha valore metaforico, un valore che la civiltà umana non può fare a meno di avere, qualcosa da referente nella nostra sfida con l'infinito e qui si può tranquillamente tornare alla pittura, al teatro o al cinema. La capacità di astrarre, di integrare l'esperienza vissuta alla leggenda, al racconto , alla trasfigurazione. Il videogioco quindi teatro greco durante le grandi dionisiache con il pubblico che partecipa alla rappresentazione che sia tragedia o commedia ?
Spero di avervi stuzzicato abbastanza, considerando il valore del vostro lavoro e della vostra rivista. Chissà! Forse la vostra scommessa è quella giusta.
Un augurio di cuore... da uno che ama i videogiochi.
Un saluto partecipe.

Andrea D.F.

Nonostante tutto credo di aver capito cosa intendi. L'ostilità dei videogiochi è il presupposto per il divertimento. Senza avversari da sconfiggere, astronavi da abbattere, enigmi da risolvere o quant'altro, il videogioco resterebbe video e basta. Un film insomma. Videogioco come fuga dalla realtà, ma anche metafora della vita. Ogni giorno è pieno di ostacoli da superare, siano essi un parcheggio in retromarcia, una tassa da pagare, una fidanzata da accontentare o un esame da superare. Il videogioco, da questo punto di vista, non offre nulla di nuovo. E come potrebbe? Cosa te ne fai di un videogioco che non ti chiede di fare niente. L'idea poi che l'interazione con altri utenti online possa in qualche modo alleggerire il giocatore dalla costrizioni dell'offline gaming, non mi convince pienamente. Si, ok, quell'orco alto due metri lì davanti è sotto il controllo di una cameriera connessa dalla Tailandia, il volante della McLaren in sorpasso da destra è nelle mani di un ragazzino newyorkese, ma che differenza fa? Sono essere umani, certo, più intelligenti, meno prevedibili, ma comunque costretti entro regole ben precise analoghe a quelle imposte dai videogiochi "tradizionali". Ci puoi chattare certo, e allora? Magari organizzare una strategia corale per l'abbattimento di un nemico comune anche, e quindi? Sei sempre lì, in quell'ambiente ostile, metafora della vita o fuga dalla realtà, chiamatela come vi pare. Io torno a giocare a* **Vagrant Story** *continuando a farmi della stessa roba che ha preso Andrea prima di buttar giù la sua missiva.

playFAQ
Frequently Asked Question

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Sebbene meritiate tutti gli elogi del caso per la nuova, fantastica veste grafica, è evidente che qualcosa non è andato propriamente per il verso giusto. Mi riferisco in particolare alla recensione di **WipEout Three Special Editon** (pagina 42) misteriosamente vedova del voto. Potreste colmare questa piccola lacuna comunicandoci il giudizio numerico espresso dal buon Erik Pede?

A ***Non è la prima volta che la post-produzione (chiamiamola così) fa le bizze. Peccato che si sia ripetuta proprio nel numero inaugurale di Super Console 2.0. Per cause attualmente al vaglio dell'F-BI (Futura Bureau Investigation) la recensione del "nuovo" racing game futuristico Psygnosis ha perso i pezzi per strada arrivando nelle vostre mani senza capolettera, segna-pagina e voto (e con foto albine). Chiediamo venia per il disservizio.***
Il voto era 7 su 10.

Q Spettabile e competente redazione di **Super Console**, volevo sapere se da qualche parte nell'oceano dei sette mari digitali sia possibile scaricare i 9 mirabolanti minuti dell' ennesimo capolavoro elegiaco di Hideo Kojima. Grazie.

A ***Hai due possibilità: a) all'indirizzo http://ps2.ign.com/previews/14538.html puoi trovare il video di* MGS2 *in versione 320x240, sia integrale (98 mega) sia suddiviso in nove pezzetti da una dozzina di mega ciascuno; b) se godi di un collegamento particolarmente veloce puoi invece scaricarti il filmatone in versione 640x480 da 156 mega collegandoti al sito: http://www.igntv.com/mgs1.html.***
Buona visione e soprattutto buon dowload

Q Capisco che non siate la rivista più adatta a cui rivolgere questa domanda, ma mi chiedevo se sono vere le voci di un seguito di **Soul Calibur 2** per Naomi/Dreamcast.

A ***Namco ha ufficialmente negato ogni notizia in merito allo sviluppo di* Soul Calibur 2 *per Naomi e Dreamcast. Sembra infatti che la softco nipponica non abbia particolarmente gradito le performance del prequel in termini di vendita. Dei due milioni di pezzi previsti, Namco è riuscita a venderne solo uno in tutto il mondo. Dobbiamo forse aspettarci un annuncio a sorpresa per PlayStation2? Ma soprattutto, sarebbe veramente una sorpresa?***

Q Gentile redazione di **Super Console**, avrei intenzione di acquistare la versione PAL di PlayStation2 e mi chiedevo se l'incompatibilità con alcuni giochi PlayStation commercializzati in Giappone valga anche per i medesimi distribuiti in Europa. Se possibile vorrei, inoltre, veder pubblicato un elenco aggiornato dei titoli in questione.

A ***Con ogni probabilità i difetti riscontrati in alcuni giochi PlayStation su PlayStation2 varranno anche per le versioni PAL ed NTSC USA. Difatti si tratta di disfunzioni scollegate dal formato televisivo pertanto endemiche del codice. Come potrai notare tu stesso esaminando l'elenco aggiornato che segue non c'è titolo difettoso per cui valga la pena strapparsi i capelli (è quasi tutta roba commercializzata solo in Giappone). Ciononostante non è improbabile che nuove disfunzioni possano registrarsi dal momento in cui l'utenza occidentale comincerà a provare i suoi giochi sulla nuova PS2...***

QUESTO MESE: Che fine ha fatto il voto nella recensione di WipEout Three Special Edition?

Not Treasure Hunter
Gradius Deluxe Pack
Idol Promotion Suzuki Yumie
East Asia Plan Shooting Battle 1
Oumiya Treasure Tension
Vap Best Thanks 1800 Oumiya Treasure Tension
Wing Commander III
Gallop Racer
Music School Kana Deru 2
Monster Farm
Monster Farm PlayStation The Best
Dragon Beat
Susume Pirate
Artdink Best Choice Susume Pirate
Fishing Road
Virtual Pro Wrestling V
Virtual Pro Wrestling VI
Virtual Pachislo EX
Konya Mo Senryou 2000
Densha Daisuki
Formula One 99
Namco Museum Encore
Namco Museum Encore (Limited Edition)
Namco Museum Encore PlayStation The Best
Gallop Blood Master
Dokapon!
Dokapon! PlayStation the Best
Hello Kitty's Cube De Cube
Bokujou Monogatari: Harvest Moon
Dead' Called Pavilions

Q Cari redattori di **Super Console**, avrei due domande da porvi: 1) visto che la PlayStation 2 che arriverà in Europa e negli Stati Uniti il 26 ottobre avrà al posto della porta PCMCIA che aveva la PlayStation 2 Jap un altro tipo di porta per l'alloggiamento di modem e hard disk vorrei chiedervi, quelli che come me hanno la PlayStation 2 Jap, potranno utilizzare le nuove periferiche che usciranno per la connessione ad internet anche avendo l'altro tipo di porta? 2) Come faccio a leggere i DVD-Video PAL sulla PS2 Jap?

A ***1. No. Resta inoltre da vedere se l'HDD (inteso come interfaccia Ethernet) previsto per la fine dell'anno in Giappone funzioni anche da noi. In effetti potrebbe visto che si tratta semplicemente di un'interfaccia e non di un modem, ma solo il tempo potrà dirlo. Appena esce lo proviamo e vi diciamo tutto, non temete.***
2. Non puoi. Anche in questo caso, vi terremo aggiornati su eventuali sviluppi. (I mod-chip stanno arrivando...)

Q Saltando a piè pari i complimenti di rito per la vostra professionalità e prontezza nell'informare noi videogiocatori incalliti vi pongo subito due domande:
1. Esistono sulla mitica consolle dei simulatori di corse di cavalli?
2. Potreste spiegarmi gentilmente, come funzionerebbe esattamente il progetto di Sony per il gioco on line in Europa? Ho letto qualcosa su queste stesse pagine a riguardo, però si parlava di un qualche pre-contratto sottoscritto da una compagnia telefonica giapponese che prevede collegamenti via cavo o qualcosa di simile. E da noi, cosa si può prevedere?

A ***1. Altro che. Se ti fai un giro per Akihabara te li tirano dietro. Un titolo a caso: Gallop Racer. Dubito comunque che ne vedremo mai uno commercializzato nel Bel Paese. (Console si scrive con una elle sola.)***

a cura di marcelloangialosi

2. Per ora nulla. Del resto SCEI non ha ancora annunciato alcunché in Giappone (al di là delle trattative in corso e degli accordi presi con le società telefoniche locali).

Q Gentilissima reda di **Super Console**, la PS2 giapponese, come la vecchia PlayStation, è più veloce in termini di fps rispetto a quella europea (60Hz NTSC Vs 50Hz PAL)? Ora che i prezzi sono abbordabili è consigliabile acquistare una PS2 giapponese per godere di una velocità maggiore o aspettare l'uscita della versione PAL?

A ***Se Sony Computer Entertainment manterrà fede alle promesse, i titoli PAL non dovrebbero differire da quelli NTSC in termini di fps. Un'opzione per passare dai 50Hz del PAL ai 60Hz dell'NTSC sarà probabilmente inclusa in ogni gioco. O forse non ce ne sarà neanche bisogno.***
Comprare la versione giapponese di PlayStation2, adesso come adesso, è un po' come darsi una zappata sui piedi. Dopo l'annuncio del driver del lettore DVD-Video "in ROM" e del Disc Bay in sostituzione della PCMCIA non vedo perché preferire quella giapponese a quella PAL. Il consiglio è: aspettare.

Q Che fine ha fatto **Koudelka**? Dopo che ne avete ampiamente parlato non si è più visto. Non sarà stato mica cancellato come **Saboteur** di Pumpkin Studios?

A ***Il primo horror adventure targato SNK è stato regolarmente commercializzato in Giappone l'anno scorso. Verrà distribuito in Europa da Infogrames (e recensito da* Super Console*) a settembre o poco dopo.***

Fino a che punto può arrivare il servilismo delle standiste dell'E3 verso i visitatori? Ma soprattutto quanto è profonda la loro ignoranza? A giudicare da questa foto diremmo che è proprio senza fondo. La gnocca siliconata che vedete distesa sulla spirale di Dreamcast è la versione carnale della tipa digitale mostrata in uno dei tech demo di X-Box (quello pre-renderizzato per intenderci). Prelevata dallo stand Microsoft ed invitata a distendersi per una foto ricordo, la donna non sospetta minimamente di essere vittima di un intraprendente Sega fan. Da non crederci.

Outer Worlds

hanno collaborato: **Erik Pede**, **Ivan Fulco**, **Massimo Rovatti**, **Francesco Matarrese**

SEGA

PERDITE, AVVICENDAMENTI E PREVISIONI

a cura di marcello**cangialosi**

La primavera, ovvero il momento in cui tutte le softco del pianeta tirano le somme e rendono pubblici i propri bilanci, riserva spesso diverse sorprese agli "esperti" del settore, ma sono stati davvero in pochi a rimanere stupefatti di fronte alla terza chiusura in rosso consecutiva da parte di Sega, giunta al 31 marzo (termine ufficiale dell'anno fiscale) con uno scomodo bagaglio di perdite per un valore di 42.9 miliardi di yen. A prendersi tutte le responsabilità per la spiacevole situazione, dovuta alla scarsa penetrazione sul mercato nipponico di Dreamcast e del relativo software, è stato il popolare Shoichiro Irimajiri che ha addirittura abbandonato la presidenza di Sega Enterprises in favore di Isao Okawa, già presidente di CSK (la società alle spalle di Sega, la cui nuova guida sarà Masahiro Aozono). Irimajiri ricoprirà comunque la carica di vice-presidente e si occuperà quasi sicuramente dello sviluppo della macchina destinata a sostituire Dreamcast, mentre Okawa tenterà di riportare il bilancio in attivo focalizzando l'attenzione di Sega sui servizi online. È stato proprio il progressivo avvicinamento di Sega alla grande rete, tra l'altro, a determinare la fine delle relazioni tra la softco nipponica e Microsoft: lo scarso interesse nutrito da Bill Gates e soci nei confronti dell'implementazione di un network per il gioco online ha infatti indispettito Sega che, ulteriormente incoraggiata nella sua decisione dalla posizione concorrenziale assunta da Microsoft con l'annuncio di X-Box (macchina tuttora relegata al rango di "vapourware", ad onor del vero), ha tagliato i ponti con la softco statunitense per mano di un Okawa ormai ben saldo al potere. Il nuovo presidente, inoltre, provvederà ben presto alla massiccia ristrutturazione di cui si parla da molto tempo (il primo annuncio risale al mese di novembre dell'anno scorso), basata sulla creazione di nove unità separate e finanziariamente indipendenti corrispondenti agli attuali reparti di ricerca e sviluppo della divisione giapponese di Sega. Tali unità, alle quali verranno assegnati per l'occasione nuovi nomi (vedi box), faranno riferimento direttamente a CSK e garantiranno agli sviluppatori la possibilità di prendere decisioni più rapide e intraprendere politiche più produttive; dal progetto di riorganizzazione sarà esclusa Sega Soft 2 (già nota come AM2), attualmente gestita da Sega e probabilmente destinata ad essere assorbita dalla stessa CSK tramite l'etichetta CRI (**Aerodancing**, **Buggy Heat**). La ristrutturazione, lo "sbarco" in grande stile su internet, l'accordo siglato con Motorola per lo sfruttamento della tecnologia wireless (vedi box) e la commercializzazione del nuovo hardware per le sale giochi, basato su schede Naomi equipaggiate con l'ultima generazione del chipset PowerVR di NEC (già descritto come il potenziale "killer" di PlayStation2), dovrebbero permettere a Sega di raddrizzare la sua preoccupante situazione finanziaria entro il 2001. Per il prossimo anno fiscale, infatti, Okawa prevede un provvidenziale ritorno al profitto con un guadagno netto di un miliardo e mezzo di yen e il raggiungimento del fatidico tetto dei 10 milioni di Dreamcast installati nel mondo: un traguardo ambizioso, al cui conseguimento dovrebbe contribuire in larga parte la notevole forza dimostrata da Sega negli Stati Uniti, apparentemente conquistati dalla brillante prestazione offerta dalla softco nipponica nel corso del discusso E3 di quest'anno. Sul Giappone, d'altra parte, Sega sembra poco incline a riporre le sue speranze per il futuro... un segno tangibile delle continue e vorticose mutazioni del mondo dei videogiochi?

Isao Akawa: il nuovo volto di Sega Enterprises Ltd

SEGA RENAMED

PRIMA...	DOPO...
Sega Soft 1	WooHoo
Sega Soft 3	Hit Maker (**Virtual On: Oratorio Tangram**, **Crazy Taxi**)
Sega Soft 4	Amusement Vision
Sega Soft 5	Sega Roso (**Daytona 2**)
Sega Soft 6	Smile Pit (**Jet Set Radio**)
Sega Soft 7	Over Works
Sega Soft 8	Sonic Team (**Sonic Adventure**, **ChuChu Rocket!**, **Samba de Amigo**)
Sega Soft 9	United Game Artists (**Space Channel 5**)
Wave Master	Digital Media

SEGA GOES WIRELESS

Forti di una notevole esperienza nei rispettivi settori di competenza, Sega e Motorola hanno recentemente unito le proprie forze per dare vita ad una nuova generazione di software da intrattenimento destinato a girare sui dispositivi wireless più diffusi tra quelli dotati della possibilità di connettersi ad internet (telefoni cellulari, micro-terminali per la posta elettronica e PDA).

I giochi sviluppati da Sega sfrutteranno la piattaforma software J2ME (Java 2) che, oltre ad essere vista da Motorola come lo standard più promettente per le applicazioni wireless, permetterà alla stessa Sega di scrivere un'unica versione del codice per poi farla girare su tutte le apparecchiature elettroniche compatibili con J2ME, indipendentemente dall'hardware di ciascun dispositivo e senza alcuna necessità di adattamento e ricompilazione del codice.

I giochi, che nelle intenzioni delle compagnie coinvolte nell'accordo potranno essere prelevati direttamente dalla grande rete, si avvarranno delle notevoli performance grafiche rese possibili dall'apposita tecnologia sviluppata da Sega e includeranno una serie di interessanti remake dei più famosi titoli della softco nipponica, tra cui **Columns**, **Sonic Logic**, **Sonic Head-On**, **Sonic's Bomb Squad** e **Sonic J**.

BRIEFS

SEGA

L'espansione di Sega nel sud-est asiatico potrebbe passare per la commercializzazione sul mercato in questione di una nuova versione di Dreamcast, privata per l'occasione del lock-out territoriale e quindi abilitata alla lettura di qualunque tipo di software in standard NTSC, ovvero di provenienza giapponese e statunitense. La notizia, non ancora attendibile al 100%, giunge in concomitanza con l'uscita dei primi titoli americani per Dreamcast progettati in modo tale da rendere inutile qualsiasi tentativo di caricamento sulle macchine giapponesi ed europee modificate con gli appositi chip per l'aggiramento delle barriere territoriali. Aspettatevi un nuovo swap-trick da un momento all'altro...

Vatical Entertainment, attiva da diverso tempo sul mercato del software per console in generale e di quello per Dreamcast in particolare, fonderà presto una nuova etichetta specializzata nella produzione di giochi per un pubblico "maturo". La notizia potrebbe apparire di scarso rilievo, se non fosse che il primo titolo pubblicato da Alter Ego Studios (questo il nome scelto da Vatical per la sua divisione "adulta") sarà il porting su Dreamcast dell'acclamato **System Shock 2**. La conversione per il 128 bit Sega sarà sviluppata da Marina Games e vanterà numerose aggiunte rispetto all'originale per PC, tra cui un discreto numero di modalità multiplayer.

Non mostra segni di affievolimento l'impegno di Sega sul fronte delle alleanze strategiche: l'ultimo colpo messo a segno dalla divisione statunitense della softco nipponica ha coinvolto Sun Microsystems e Planetweb, che coadiuveranno Sega nella realizzazione di una versione aggiornata (la 3.0, per inciso) del browser internet per Dreamcast. Il nuovo programma di navigazione sarà arricchito dal supporto completo per la tecnologia Java, che permetterà una maggiore integrazione con la rete e con i servizi evoluti (applicazioni e videogiochi in primis) che ne stanno rivoluzionando l'aspetto e i contenuti.

NINTENDO

Tempo di delusioni per i videogiocatori nipponici: nel giro di pochissimi giorni, infatti, Nintendo ha rinviato a dicembre il debutto in terra giapponese del Game Boy Advance e al 2001 la commercializzazione dell'attesissimo Dolphin. Il ritardo nell'uscita del successore del Game Boy Color, precedentemente atteso per agosto, sembra dovuto ad una cronica carenza di display a cristalli liquidi, mentre lo spostamento del periodo di lancio di Dolphin appare imputabile ad un'inattesa dilatazione dei tempi richiesti per la produzione in serie del processore Gekko e della sezione grafica progettata da Art-X.

Nintendo sembra avere grossi progetti in serbo per il suo Game Boy Advance, tra cui la costituzione di una softco interamente dedicata allo sviluppo di titoli per il rivoluzionario portatile. La nuova compagnia, apparentemente rispondente al curioso nome di Brownie Brown e capitanata da alcuni dei creatori della serie **Seiken Densetsu** (**Mana** in Occidente) di SquareSoft, sarà interamente posseduta da Nintendo e potrà contare su un capitale di partenza pari a 200 milioni di yen, molti dei quali saranno probabilmente impiegati per la programmazione del gioco di ruolo (**Magical Vacation**) chiamato a segnare il debutto del team.

L'aria primaverile, portatrice di cambiamenti, deve essersi fatta sentire anche nella sede nipponica di Nintendo ultimamente: pare infatti che Minoru Arakawa, attualmente impegnato nella stesura delle strategie relative al lancio statunitense di Dolphin, abbia lasciato il suo posto nel consiglio d'amministrazione al geniale game designer Shigeru Miyamoto, finalmente premiato per i suoi innumerevoli successi (**Zelda: Ocarina of Time** su tutti). La nuova, prestigiosa posizione di Miyamoto gli permetterà tra l'altro di svolgere un ruolo determinante nelle operazioni legate alla commercializzazione di Dolphin (per il 2001) e del relativo software, sulla cui qualità l'acclamato progettista non mancherà di vigilare attentamente.

PC

John Carmack è nuovamente al lavoro e non su un titolo qualunque bensì su... **Doom**! In casa Id Software devono aver pensato che i tempi siano ormai maturi per tornare sulla saga che ha dato origine all'era dei FPS e hanno annunciato che il titolo sarà single-player oriented e vanterà una realizzazione tecnica superiore a quella di **Q3A** (!).

Shiny è al lavoro su **Sacrifice**, interessante strategico in tempo reale dalle caratteristiche piuttosto simili all'attesissimo **Black & White** di Molyneux. E' previsto un massiccio supporto multiplayer, una grafica fuori dal comune e la presenza di un numero pressoché infinito di incantesimi. Come **Black & White** per Lionhead, **Sacrifice** sarà l'ultimo progetto di Shiny per PC. In futuro la softco di David Perry si dedicherà esclusivamente allo sviluppo di giochi per le console della prossima generazione rilasciando a terzi le eventuali licenze di conversione per PC.

Sul sito Planet Half-Life è stato rilasciato un curioso mod dall'esplicito titolo: **The Matrix Half-Life**. Le modifiche includono la possibilità di schivare i proiettili, esibirsi in alcune mosse di Kung Fu e, naturalmente, correre sui muri, con buona pace dell'accelerazione di gravità.

Dopo **Gran Turismo** e **Libero Grande** un altro gioco decide di presentare un titolo tipicamente italiano: si tratta di **Mafia**, di Talonsoft. Il trinomio pizza, baffi e mitra nascosto nella custodia del mandolino è pronto a rivivere in una Chicago anni '30 digitalmente ricostruita in ogni dettaglio.

SONIC ADVENTURE 2 [preview]

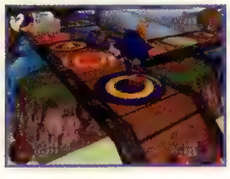
Formato: Dreamcast **Casa:** Sega **Sviluppatore:** Sonic Team USA **Uscita:** 2001

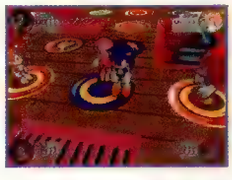
Dopo aver dato vita ad una serie interminabile di pettegolezzi, voci di corridoio e smentite, **Sonic Adventure 2** ha finalmente iniziato a prendere forma, tanto da indurre Sega a rilasciare (non senza una certa cautela) le prime informazioni ufficiali sulle nuove peripezie del celebre porcospino blu. Sviluppato dalla divisione statunitense di Sonic Team sotto la supervisione di Yuji Naka, **Sonic Adventure 2** migliorerà e raffinerà le meccaniche di gioco del predecessore senza però proporre nulla di rivoluzionario, almeno stando a quanto si è visto nel corso della dimostrazione a porte chiuse tenuta da Sega all'E3. Le immagini prelevate dalla sequenza che vede Sonic impegnato a fuggire da un camion lanciato al suo inseguimento, ad esempio, richiamano alla mente uno dei primi livelli di **Sonic Adventure** (lì era un'orca a dare la caccia all'eroico porcospino), ma al tempo stesso mettono in luce una cura per il dettaglio decisamente superiore. La lista delle migliorie, inoltre, include la presenza di nuove ambientazioni subacquee, l'immancabile interazione con internet, un ricco cast di comprimari e un'evoluzione del sistema A-Life impiegato per l'allevamento delle creaturine sparse per i livelli di gioco. Il lancio, previsto in contemporanea mondiale per il primo trimestre del 2001, fornirà a Sega l'occasione per festeggiare in modo speciale il nuovo millennio, il decimo anno di vita di Sonic e il raggiungimento del traguardo commerciale fissato per il primo **Sonic Adventure**, ovvero la vendita di due milioni di copie nel mondo.

SONIC SHUFFLE [preview]

Formato: Dreamcast **Casa:** Sega **Sviluppatore:** Interno **Uscita:** TBA

La febbre dei party game scatenata da **Mario Party** sembra aver contagiato anche Sega, che ha recentemente deciso di tentare l'assalto a questa proficua nicchia di mercato con un prodotto chiaramente ispirato a quello di Nintendo. **Sonic Shuffle**, sviluppato da alcuni membri del team responsabile per la programmazione dello stesso **Mario Party** (guidati per l'occasione da Takayuki Kawagoe, che ha portato in dote la particolarissima tecnica grafica del "suo" **Jet Set Radio**), catapulterà Sonic e i suoi compagni in un mondo sconosciuto allo scopo di recuperare le pietre preziose che custodiscono i sogni e le speranze di tutti gli uomini, private del loro potere dal perfido Void. Il gioco si svolgerà su un piano tridimensionale (assimilabile a quelli dei tradizionali giochi da tavolo) suddiviso in cinque aree a tema, all'interno delle quali un massimo di quattro giocatori si muoverà facendo ricorso ad un mazzo di carte in luogo dei soliti dadi. Gli sfidanti, che potranno scegliere il loro personaggio tra gli otto implementati dai programmatori, dovranno competere per la conquista delle pietre in una cinquantina di sottogiochi concettualmente simili a quelli già visti in **Mario Party**, con cui condivideranno anche l'enfasi posta sul pestaggio selvaggio dei pulsanti del joypad. **Sonic Shuffle**, tra l'altro, supporterà pienamente il network allestito da Sega per il gioco online e permetterà agli utenti di sfidarsi tramite internet; i giocatori "solitari", ad ogni modo, potranno imbarcarsi in una modalità Story che li porterà a sbloccare numerose caratteristiche nascoste su cui Kawagoe non si è ancora pronunciato.

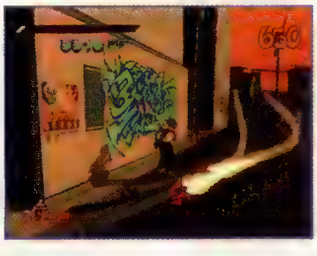




JET SET RADIO [preview]

Formato: Dreamcast **Casa:** Sega **Sviluppatore:** Smile Pit **Uscita:** Fine anno

Sull'eccezionale motore poligonale di **Jet Set Radio**, studiato per dare al gioco un look bidimensionale a dispetto della sua effettiva tridimensionalità, ormai si sa praticamente tutto, per cui crediamo sia giunto il momento di concentrarsi sul gameplay, lasciato un po' in ombra fino a questo momento. **Jet Set Radio** mette il giocatore nei panni di un ragazzo intento ad eseguire evoluzioni sui suoi pattini in linea disegnando graffiti nelle aree indicate dalle apposite frecce, il cui completamento garantisce il passaggio al livello successivo. I graffiti, suddivisi in tre categorie (piccoli, medi e grandi), possono essere eseguiti da fermi o durante un'acrobazia facendo ricorso ad uno dei due sistemi implementati dai programmatori: il primo si basa sulla semplice pressione del tasto dorsale sinistro ed è associato ai disegni di dimensioni minori, mentre il secondo sfrutta il joystick analogico per la creazione dei graffiti più grandi. Non mancano ovviamente i graffiti segreti (il cui sbloccaggio porta il totale dei disegni disponibili a 90) e la possibilità di crearne di propri e pubblicarli sulla rete, da cui è possibile scaricare anche i graffiti realizzati da altri utenti. Essenziale, infine, la presenza di un folto gruppo di avversari, che vanno dalla polizia equipaggiata di sfollagente all'esercito (decisamente meno delicato nella sua politica di repressione), passando per la mafia e per i suoi ferocissimi dobermann: utilissimi, in questo senso, risultano i messaggi radio spediti da un misterioso DJ allo scopo di avvertire il giocatore della minaccia incombente. Tutto tace, invece, sul fronte delle eventuali modalità multiplayer, almeno per il momento.



BALDUR'S GATE II: SHADOW OF AMN [preview]

Formato: PC **Casa:** Interplay **Sviluppatore:** Black Isle Studios/Bioware **Uscita:** Autunno

Perché creare innumerevoli regole e un mondo ex novo nel quale ambientare il proprio RPG, quando già milioni di persone conoscono Dungeons & Dragons e bramano di continuare le proprie avventure anche su PC? Non trovando una valida risposta, due anni fa BioWare ha dato i natali a **Baldur's Gate**, ottimo gioco di ruolo di stampo "classico". Per questo autunno è previsto il seguito, nuovamente ambientato nei Forgotten Realms, ma in una parte di territorio più meridionale, nei pressi del regno di Amn. **Baldur's Gate II: Shadow of Amn** si presenta con una versione migliorata del motore grafico del prequel, ora capace di gestire coreografici effetti 3D in occasione degli incantesimi più devastanti. Ma ben più dei ritocchi cosmetici, gli appassionati del genere gradiranno la presenza di centinaia di nuovi oggetti, armi, magie e creature, oltre alla comparsa di 15 inediti NPC. Ben accetta la possibilità di importare il proprio personaggio dall'episodio precedente, con tutto il suo patrimonio di punti esperienza (sicuramente più abbondante se si è giocato anche all'espansione **Tales of The Sword Coast**). Restando fedele al regolamento di Advanced Dungeons & Dragons (seconda edizione, a voler essere pignoli), **BGII** offre l'interessante opportunità di amministrare una propria fortezza, qualora si sia riusciti a venirne in possesso, offrendo anche sub-quest specificatamente create. Proprio queste ultime rappresenteranno la parte più sostanziale del titolo che, se giocato in maniera lineare e superificiale, avrà una durata di circa 60 ore, mentre affrontato con maggiore "profondità" potrà raggiungere le 300 (!). Tale titanica avventura, volendo, potrà essere intrapresa in compagnia di 5 amici, a patto che tutti possiedano una copia del gioco e un modem.

COMMANDOS 2 [preview]

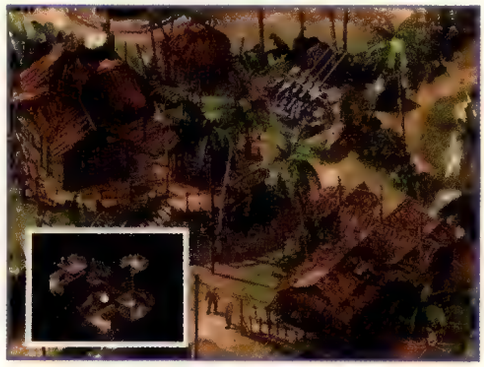
Formato: PC **Casa:** Pyro Studios **Sviluppatore:** Interno **Uscita:** Fine anno

Nel 1998, uno studio spagnolo pressoché sconosciuto rilasciò sul mercato **Commandos: Behind The Enemy Line**, strategico in tempo reale dalle caratteristiche alquanto particolari. La grafica, sebbene curata, si avvaleva di una spartana visuale isometrica non poligonale; pur essendo un titolo strategico (o meglio, tattico, vista la relativa circoscrizione degli scenari), non era presente alcuna fase di stockpiling o gestione di attacchi su vasta scala: controllando personalmente un manipolo di uomini, maggiore enfasi era posta sull'effetto sorpresa (fondamentale non farsi scorgere dal nemico e colpire alle spalle, un po' come in **MGS**) e sul superamento di alcuni ostacoli che in altro genere di giochi sarebbero stati definiti "enigmi". L'ottima giocabilità del titolo lo pose alla ribalta di critica e pubblico rendendo inevitabile un seguito (preceduto dall'add on **Beyond The Call of Duty**). Allo stato attuale, **Commandos 2** pare conservare le stesse caratteristiche vincenti del prequel, aggiungendovi però alcune modifiche, anche strutturali. Prima fra queste, la possibilità di poter esplorare anche gli interni dei vari edifici, non più considerati come meri rifugi, bensì come nuovi scenari interattivi con tanto di stanze, porte e scale interne (ed eventualmente nazi appostati alle finestre).

Più in generale è concessa una maggior libertà di movimento lungo gli scenari, una libertà che si estende anche verso l'alto: è infatti possibile arrampicarsi sui pali della corrente elettrica, penzolare dai cavi dell'alta tensione ed eventualmente girare attorno ad un palazzo appesi al cornicione. I vari membri del team (ora realizzati interamente in 3D ed animati con estrema cura) paiono più versatili e dotati ognuno delle medesime abilità di base. In questo modo gli sviluppatori sperano di aver scongiurato uno dei principali inconvenienti riscontrati nel prequel: era sufficiente perdere un membro del proprio gruppo per mandare a monte una missione. In **Commandos 2**, dicono, è possibile portare a compimento ogni assegnazione anche con un solo agente alleato ancora in vita.

Altre caratteristiche inedite sono la capacità di scambiarsi gli oggetti e le armi, e la presenza di nuove tipologie di personaggi, tra cui cani (e relativa unità cinofila nazista), un ladro e Natasha (la seduttrice in **Beyond The Call of Duty**).

Oltre a ciò, l'AI dei nemici pare essere stata migliorata e la coinvolgente sensazione di trovarsi in un film di guerra vecchio stampo sembra assicurata dalla notevole fedeltà con cui gli sviluppatori hanno riprodotto scenari e mezzi della Seconda Guerra Mondiale (aspetto particolarmente apprezzato nel prequel). Apparentemente non troppo dissimile dall'originale, ma sicuramente allettante per le rifiniture ad esso apportate, **Commandos 2** è previsto per la fine di quest'anno e vanterà anche una modalità cooperativa in multiplayer.



GIANTS [preview]

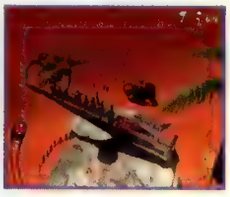
Formato: PC **Casa:** Interplay **Sviluppatore:** Planet Moon Studios **Uscita:** Estate

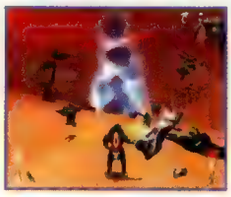
La commercializzazione di **Giants**, nuovo promettente titolo di Planet Moon Studios (eam formato dagli stessi sviluppatori di **MDK**) è finalmente prevista per la questa estate dopo un lungo e tortuoso periodo di gestazione. Il giocatore potrà scegliere fra tre differenti razze: le Sea Reapers, creature femminili bellissime ed eteree dal potere magico, i Meccaryn, popolo guerriero equipaggiato con armi tecnologicamente avanzate e Kabuto, il gigante a cui si ispira il titolo del gioco la cui forza bruta è proporzionale alla sua imponente stazza. Ognuna di queste razze anela per motivi diversi al domino del territorio (un arcipelago composto da 40 isole/livelli) e all'annientamento degli avversari. **Giants** si presenta come un action game dal tratto strategico, in cui grande rilevanza assume la gestione del territorio e lo schieramento delle proprie truppe (a patto che non si usi il solo Kabuto s'intende).

Per prevalere sugli avversari, sarà necessario guadagnarsi il supporto dei pacifici abitanti autoctoni, gli Smarties (!), che ricompenseranno un'eventuale loro difesa con utilissimi doni. Maggiore è il numero di Smarties trovati e posti sotto la propria ala protettrice, maggiore è il livello di sofisticazione dei loro doni.

Graficamente, il titolo sfiora l'eccellenza, presentando creature davvero imponenti (prima fra tutte Kabuto) impegnate in scontri ricchi di effetti speciali circondati da scenari vagamente onirici (le ambientazioni sono caratterizzate da un vivace uso dei colori, particolarmente espressivo).

Degna di nota la possibilità di manipolare in tempo reale il terreno, a seconda della fazione scelta, per via tecnologica (una bella bomba), magica (trombe d'aria, maremoti) o grazie a muscoli capaci di smuovere le montagne. **Giants** supporterà anche la visuale in prima persona, donando maggiore immersività ai combattimenti, esaltati dalle musiche di Mark Snow (*X-Files*), e potrà essere giocato in multiplayer, in modalità cooperativa e non.





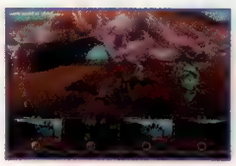
EVOLVA [review]

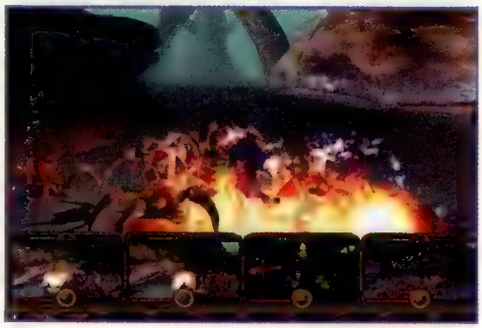
Formato: PC **Casa:** Virgin Interactive **Sviluppatore:** Computer Artworks

Mentre in Europa imperversa la polemica sulle colture transgeniche, Computer Artworks non poteva rilasciare il suo **Evolva** in un momento più appropriato. Fulcro del gioco, infatti, è la ricerca di patrimoni genici estranei da far assimilare al manipolo di mutanti al nostro servizio. Lo schema di gioco non risulta estremamente dissimile da quanto presentato in **MDK**, ma la continua gestione delle mutazioni del proprio team (cui segue un appropriato stravolgimento del loro aspetto, egregiamente realizzato), così come la possibilità di comandare i membri singolarmente, danno un piacevole tocco strategico al tutto. Tali esseri prendono il nome di Genohunter e sono dotati della straordinaria capacità di alterare in tempo reale il proprio DNA, acquisendo nuovi poteri dal patrimonio genetico di qualsiasi creatura uccisa.

Per esempio, dal cadavere di particolari aracnidi sputafuoco viene assorbita la capacità di generare fiamme, così come, eliminando creature dalla pesante corazza, si ottiene la possibilità di ispessire la propria epidermide. Ogni nuova specie incontrata (ad onor del vero, tolta di mezzo) offre quindi l'opportunità di godere di nuove abilità, sia offensive che difensive. Per questo motivo, fondamentale importanza assume la corretta gestione del corredo mutante dei quattro Genohunter, in quanto ognuno, come evidenziato dall'aspetto fisico iniziale, è predisposto maggiormente di altri ad alcuni tipi di variazioni cromosomiche ed il gioco tende a privilegiare un gruppo eterogeneo piuttosto che mediamente uniformato in tutte le abilità. Le ambientazioni sono sufficientemente aliene ed organiche e promettono di sfruttare appieno la tecnologia T&L delle schede GeForce, sebbene, in mancanza di tanta grazia, l'orizzonte percepibile sia costantemente minato dal famigerato effetto nebbia.

Evolva si impone per il suo innovativo concetto ed affascina grazie ad un'atmosfera particolarmente straniante e alla buona AI delle creature. Sulla distanza però, il suo punto di forza, la perenne evoluzione dei Genohunter, tradisce la sua natura di rivoluzione fittizia e si manifesta come una semplice reinterpretazione dei power-up.





SONY E IL FUTURO DEI TELEVISORI

Il 2000 è un anno particolarmente prospero per Sony. Dopo il lancio di PS2 a marzo in Giappone ed il boom mondiale di vendite di lettori DVD e relativi film, il colosso nipponico, proprietario di Columbia Pictures, nonché del miglior studio di registrazione di DVD al mondo, si è visto persino "costretto" a potenziare i suoi stabilimenti per far fronte all'enorme richiesta di PS2 e lettori DVD. Non pago, il papà del tubo catodico per eccellenza (leggi Trinitron) ha deciso di investire ulteriormente nella tecnologia FD (Flat Display) e lo ha fatto, al suo solito, in grande stile. Dimenticate i problemi comuni dei televisori a 100Hz (riscontrabili con i videogame, i sottotitoli in scorrimento e le light gun) e memorizzate il termine DRC-MF: Digital Reality Creation Multi Function. Se non avete già letto il catalogo estivo di Sony, ecco di cosa si tratta. Come sapete, il formato televisivo PAL è costituito da 625 linee orizzontali per 720 pixel (in pratica 625 è la risoluzione verticale e 720 quella orizzontale contro una risoluzione di 525 per 720 del formato NTSC). Il nuovo circuito DRC-MF è in grado di modificare questa risoluzione a due livelli di refresh: a 50Hz (ossia il refresh della maggior parte dei TV in commercio), attivando il sistema DRC 50 è possibile raddoppiare sia la risoluzione orizzontale che verticale ottenendo un'immagine di 1250 linee per 1440 pixel, mentre a 100Hz, col sistema impostato su DRC 100, ci si deve "accontentare" del raddoppio del numero di pixel per linea, vale a dire di una risoluzione di 625 per 1440 pixel. Risultato? A 50Hz l'immagine appare più definita e contrastata (e la vostra GunCon non vi darà problemi di sorta); a 100Hz conserverà il dettaglio ed acquisterà in stabilità, consentendo una visione più rilassata nonché avulsa dagli sgraditi effetti scia prodotti dal refresh a 100Hz. Per il momento, ad avvantaggiarsi di tale tecnologia digitale sarà il nuovo top di gamma Sony (sigla KV-36FS70, 36 pollici, Widescreen), ma ben presto il circuito DRC verrà esteso anche ai TV color Sony di fascia minore. Non ci resta che iniziare a risparmiare...

IL DVD E I FORMATI VIDEO

Chi ha già acquistato un lettore DVD o una PS2 giapponese sa bene che la visione dei film può avvenire utilizzando vari formati video (PS2 ha un esaustivo menu attraverso il quale poter scegliere formato video ed uscita audio), molto differenti tra di loro non solo per le proporzioni, ma anche e soprattutto per risoluzione e quindi definizione dell'immagine. Dando un'occhiata al retro della confezione dei film in DVD noterete in basso una dicitura relativa appunto al formato video: spesso sarà 2.35:1 o 1.85:1 o più raramente 1.33:1. Ma cosa sono questi numeri? Molti di voi (quasi tutti, per la verità) hanno in casa un TV color "normale" ossia 4:3 (si legge "quattro terzi", dove quattro è, in proporzione, la misura della base e tre quella dell'altezza), un televisore quindi, il cui schermo è quasi quadrato. Ebbene dividendo 4 per 3 si ottiene un valore di 1.33 periodico, che è quindi il formato video 4:3, cioè a tutto schermo. Tuttavia, i film che siamo abituati a vedere nei cinema non hanno un'immagine quasi quadrata bensì evidentemente rettangolare. Da qui il problema di fare entrare in un comune televisore un'immagine rettangolare senza perdere dettaglio ai lati della scena. Ciò, fino a qualche anno fa, è stato risolto mediante l'uso della funzione Pan & Scan, ossia estrapolando solo la parte centrale della scena (o comunque quella giudicata più importante) ed allargandola a tutto schermo. Con l'avvento e la rapidissima diffusione dei televisori 16:9, chiamati anche widescreen (a schermo ampio, largo), il cui rapporto di immagine è quindi di circa 1.78:1 (base 16 diviso altezza 9), le cose sono molto cambiate e si è sempre più avvertita l'esigenza di riprodurre anche a casa, l'immagine cinematografica in tutta la sua completezza (anche per le lamentele dei registi che vedevano tagliata, spesso in modo discutibile, parte del loro lavoro). Per abbattere i limiti strutturali dei TV color 4:3 sono state introdotte le amate-odiate bande nere (al di sopra ed al di sotto dell'immagine) e, con esse, i termini widescreen anamorfico e letterbox. Un film in widescreen letterboxed è costituito da immagini rettangolari leggermente ingrandite rispetto a quelle realmente catturate dalla macchina da presa (quindi anche meno definite!) con una piccola perdita di dettaglio ai lati. In formato anamorfico, tutto il dettaglio sarà incluso nelle scene in quanto esse sono riprodotte nello stesso formato in cui sono state acquisite. Questo formato potrà poi essere più o meno sciacciato in senso verticale ottenendo un rettangolo visivo di 1.85:1 (proporzione tra base ed altezza) o di 2.35:1, quindi più schiacciato e solitamente rimpicciolito (*Godzilla* usa addirittura un formato di 2.40:1). E' chiaro che disponendo di un televisore di piccole dimensioni i formati preferibili, ai fini di una visione senza ausilio di lenti di ingrandimento, sono 1.33:1 (4:3) o 1.85:1 (spesso letterboxed), ma se possiamo permetterci un bel TV color 16:9 o abbiamo un televisore 4:3 da 29 pollici in su, dobbiamo pretendere un'immagine 2.35:1 o 1.85:1 anamorfica.

Formato 4:3 Anamorfico

Formato 4:3 Letterbox

Formato 4:3 Pan Scan

Formato 16:9

MAGIC: IL CAMPIONATO ITALIANO

Il Centro Sportivo Masprone – PalaTennisTavolo di Verona è stato teatro, nei giorni 10 e 11 giugno, del Campionato Nazionale 2000 di **Magic: l'Adunanza**, il popolare gioco di carte creato nel 1993 da Richard Garfield. Grazie alla perfetta organizzazione di Wizards of The Coast Italia e alla sportività e correttezza dei numerosi concorrenti, ben 120 provenienti da tutti Italia che si disputavano, oltre al titolo italiano, l'accesso ai campionati europei (i primi otto) e ai campionati mondiali (i primi quattro), abbiamo assistito a una due giorni veramente spettacolare. Le partite, che si susseguivano a ritmo incalzante hanno ancora una volta sottolineato l'estrema abilità dei giocatori nostrani (che tra l'altro dovranno difendere il terzo posto conquistato da Raffaele Lo Moro ai mondiali del '99) e l'incredibile flessibilità di un gioco che, basandosi su una meccanica semplice e su un set base di regole abbastanza limitato, consente un numero di combinazioni praticamente infinito. Le 6.000 carte differenti finora pubblicate rappresentano un vero e proprio record nel genere, così com'è incredibile pensare che solamente in Italia la DCI, il gruppo che gestisce i tornei di **Magic**, coordini la bellezza di 1.600 tornei all'anno, suddivisi in campionati cittadini, regionali, locali o addirittura tornei di anteprima mondiale in cui vengono mostrate per la prima volta le nuove espansioni.

Retrogaming

AMIGA Story

Recentemente una delle più gloriose ed "antiche" pubblicazioni informatiche specializzate ha terminato la sua esistenza con un numero celebrativo: la rivista in questione si chiama(va) Amiga Format ed ha rappresentato per anni un punto di riferimento per gli ancora numerosi appassionati di questo computer.

Prendendo spunto da questo addio (deciso, anche se con rammarico, dalla casa editrice della rivista per le ormai scarse vendite) ne approfitto per riprendere brevemente la storia di questa famiglia di computer che per molti di voi avrà di sicuro rappresentato il primo amore e che per alcuni prestigiosi programmatori d'oggi fu la prima piattaforma di sviluppo.

La storia dell'Amiga (inizialmente il nome di una società e poi di un computer) è ricca di travagli, successi, flop, ma soprattutto, è straordinariamente lunga: più di un decennio (e ancora non è finita...).

L'idea di un super computer orientato principalmente verso attività ludiche venne ad un gruppo di progettisti tutti provenienti da precedenti esperienze nel settore dei videogames o dell'entertainment.

Tra questi l'iniziatore fu senz'ombra di dubbio Jay Miner, progettista dell'Atari: in questa società fece parte del team che progettò i computer Atari 400 e 800. Fu lui, ormai rodato nell'arte di progettare sistemi hardware da zero, a "partorire" l'idea di un sistema, inizialmente concepito per diventare la più potente console mai creata, e basato su un architettura 16 bit al cuore della quale era stato posto il processore Motorola 68000. Purtroppo per lui questo suo progetto non interessava la casa del monte Fuji. Fu solo nel 1982 che avvenne la svolta: Miner conobbe RJ Mical, ex programmatore della Williams e Dave Morse, ex dipendente della Tonka, grossa società produttrice di giocattoli (piccola parentesi solo per ricordare che in seguito questi tre lavorarono sui progetti Handy ed Opera, i nomi in codice per il Lynx e 3DO). I tre misero insieme una piccola società, inizialmente chiamata Hi-Toro e, con un investimento iniziale di 7 milioni di dollari, diedero inizio alla progettazione reale di questo super sistema.

Un po' per copertura nei confronti del loro progetto ed un po' per autofinanziarsi, i tre decisero anche di produrre una serie di joystick particolari tra cui il più innovativo fu senz'ombra di dubbio il Joyboard, un controller ideato per i giochi di surf e skateboard. Questo venne commercializzato con il marchio Amiga (che in messicano significa "fidanzata") che poi divenne anche il nome commerciale del loro progetto.

Aprendo un inciso, ritengo sia interessante citare il fatto che i progettisti spesso si sedevano su un Joyboard in posizione Yoga per meditare: da questo particolare uso della pentenca, peraltro di scarso successo commerciale, nacque il termine "Guru Meditation" che, nelle versioni precedenti la 2.0 dell'Amiga OS, indicava delle pesanti violazioni nel sistema operativo del computer (che metaforicamente entrava in meditazione).

Nel giro di un paio di anni questa piccola società riuscì finalmente a presentare un primo prototipo funzionante al CES del 1984. Il prototipo, dal nome in codice "Zorro", riscosse un grandissimo interesse ma, nonostante gli sforzi profusi dai progettisti, nessuna delle grandi società interpellate nella ricerca di finanziamenti si dimostrò realmente interessata a fare investimenti "pesanti" su questo progetto e sulla piccola società Californiana: Sony, Hewlett Packard, Philips ed Apple rifiutarono ogni supporto a Morse, Mical e Miner.

A loro si avvicinò però l'Atari, da poco acquistata da Tramiel, il quale, a sorpresa, decise di pagare ai tre ragazzi californiani tutte le spese necessarie alla conclusione dello sviluppo del computer.

Dopo questo inatteso finanziamento il progetto sembrava ormai destinato ad essere commercializzato con il marchio della casa di Sunnyvale, ma all'ultimo momento si inserì nella trattativa la Commodore che, contattato Morse in un blitz inaspettato, trattò e concluse nel giro di pochi giorni l'acquisto della società che venne inserita con piena autonomia nell'organigramma dalle grande "C". Fu proprio questa indipendenza iniziale che fece prendere la decisione ai tre storici fondatori: l'Atari era difatti interessata ad assorbire completamente la società e si preoccupava poco dell'indipendenza richiesta a gran voce da loro. Nonostante l'immediato ricorso alle vie legali da parte della società resa famosa dal 2600, alla fine del processo ottenne solo un risarcimento pari alla cifra "donata" agli sviluppatori per la conclusione dei lavori: una vera beffa che costò cara all'Atari dato che si vide soffiare da sotto il naso quello che divenne il più venduto computer 16 bit di tutti i tempi.

Nel frattempo lo sviluppo dell'Atari ST, nome in codice Jackintosh, era comunque partito a gonfie vele e la sfida tra questi due sistemi era ormai prossima a cominciare.

Ma torniamo un attimo indietro e analizziamo le vere origini della tecnologia più nello specifico: inizialmente questa tecnologia venne chiamata "Lorraine" e, a seguito di una veloce fuga di notizie su di essa, divenne ben presto ambita da più di una società concorrente.

Fin dall'inizio fu difatti chiaro che questo sistema, basato su un'interfaccia grafica a finestre e su un chipset in grado di fornire prestazioni audio - video inimmaginabili per una tecnologia a così basso costo e su un sistema operativo innovativo, sarebbe potuto essere, se ben commercializzato, un successo di proporzioni colossali ed in grado di sbaragliare ogni concorrenza.

Il 23 Luglio 1983 venne fatta la prima presentazione ufficiale della macchina al Lincoln Center di New York: l'avvenimento, organizzato da Thomas Rattigan, fu un vero e proprio spettacolo mediatico a cui vennero invitati i massimi esponenti dell'industria tra cui sviluppatori, analisti di mercato, editori, giornalisti specializzati. A quella che fu definita la prima vera presentazione multimediale della storia presenziarono anche personaggi influenti dello spettacolo, della moda e dell'arte. Tra uesti spiccava Andy Warhol, uno dei maggiori artisti di pop-art il quale disegnò il ritratto di Debbie Harry (la cantante dei Blondies, notissimo gruppo musicale) su uno dei primi modelli definitivi di Amiga mai prodotti. E' tra l'altro interessante notare che l'artista per tutta la durata della sua vita utilizzò un Amiga per ideare i suoi lavori.

Al successivo CES invernale di Las Vegas la Commodore presentò la prima versione commerciale della tecnologia: l'Amiga 1000, dotato di processore 68000 a 7 mHz, 256 K di Ram, ROM su dischetto e design desktop slim.

A causa dell'alto prezzo e della difficoltà incontrata

a cura di fabrizio**pedrazzini**

dalla grande "C" nella commercializzazione della macchina, questo primo modello si rivelò nel complesso un forte insuccesso commerciale ma divenne per i suoi utenti un vero e proprio vanto! Le eccelse capacità grafiche, sonore e computazionali della macchina (che si rivelava per molti versi superiore, a parità di prezzo, rispetto ai più diretti concorrenti, ovvero Macintosh e PC) erano possibili grazie dei chip custom alla base del sistema.

Questi negli anni si evolsero fino alla versione finale, la mai commercializzata AAA e fin da allora si dimostrarono il punto di forza della macchina ma anche uno dei suoi punti deboli: l'impossibilità pratica di passare ad una successiva versione di questi chip se non con interventi diretti sulla motherboard del computer, divenne il tallone d'achille che non permise al sistema di competere con i più versatili computer concorrenti per i quali era sufficiente, almeno a livello teorico, cambiare scheda grafica per poter rimanere aggiornati.

Il vero successo del sistema si ebbe dunque solo con la commercializzazione della gamma successiva che comprendeva il 500 ed il 2000, entrambi di straordinario successo di pubblico. Il modello più piccolo, dopo un testa a testa emozionante con l'Atari ST, divenne il vero dominatore del mercato europeo e raggiunse ottimi livelli di vendita anche in Australia e Sud Africa.

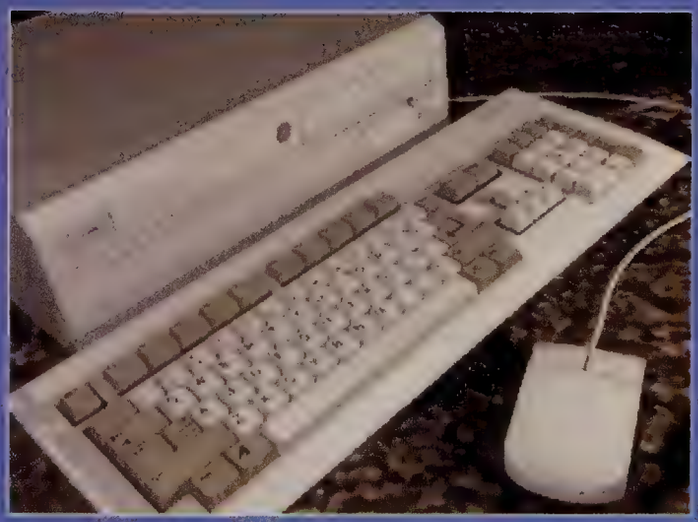
Il 2000 invece era destinato ad un segmento di pubblico molto più professionale: in particolare i grafici vedevano in questo modello la workstation grafica ideale. Grazie all'elevata espandibilità (ottenuta anche con gli slot Zorro) ed al modesto prezzo rispetto ad altri sistemi analoghi, questo modello ottenne un insperato successo anche negli USA che sempre si dimostrarono abbastanza freddi nei confronti della tecnologia 16 bit della Commodore. Tra le espansioni più di successo troviamo i primi genlock (mixatori di grafica computerizzata e filmati video televisivi) per la prima volta non solo destinati al mercato professionale, e soprattutto il modulo di compatibilità per PC che conteneva tutte le componenti base di un vero clone, compresi il Bios, la scheda grafica e la RAM. Di questa macchina vennero prodotte due versioni, la A e la B la seconda delle quali si rivelò più performante grazie al chipset grafico potenziato.

Per diversi anni la Commodore si adagiò sugli allori del successo Amiga e non produsse altri modelli: il 500 Plus ed il 2000B non erano altro che versioni solo leggermente migliorate dei modelli precedenti.

Questo fu dovuto in parte alla presuntuosità dei dirigenti della società, che credevano di essere ormai inattaccabili, ed in parte agli sforzi economici profusi, senza alcun ritorn, per lo sviluppo del CDTV, il primo terminale multimediale mai prodotto e di cui si è già parlato in un precedente articolo.

Quando la quota di mercato della grande "C" iniziò a calare, la società canadese corse ai ripari senza però riuscire a fare nulla. La commercializzazione dei modelli 600, 1500 e 3000 non portò molti nuovi utenti verso la tecnologia, ma anzi ne fece perdere parecchi: erano tutti modelli poco più evoluti dei precedenti ed in più manifestavano enormi problemi di compatibilità col software prodotto in precedenza a causa di grossolani errori nel design hardware e software (tra tutti la mancanza del tastierino numerico sul 600!). A questo c'è da aggiungere che il sistema operativo non era cambiato molto ed i concorrenti, PC e Mac in particolare, erano ormai decisamente più evoluti di prima e ben più economici!

Quando iniziarono ad arrivare sul mercato i nuovi modelli, ormai era troppo tardi: il segmento di mercato precedentemente occupato dagli Amiga si era diviso in due: i giocatori, che ora prediligevano le nuove potenti console che arrivavano a fiumi dal Giappone, ed i professionisti, soprattutto in campo grafico, che si rivolgevano ormai ai PC od ai Macintosh che oltretutto permettevano ormai di fare tutto.



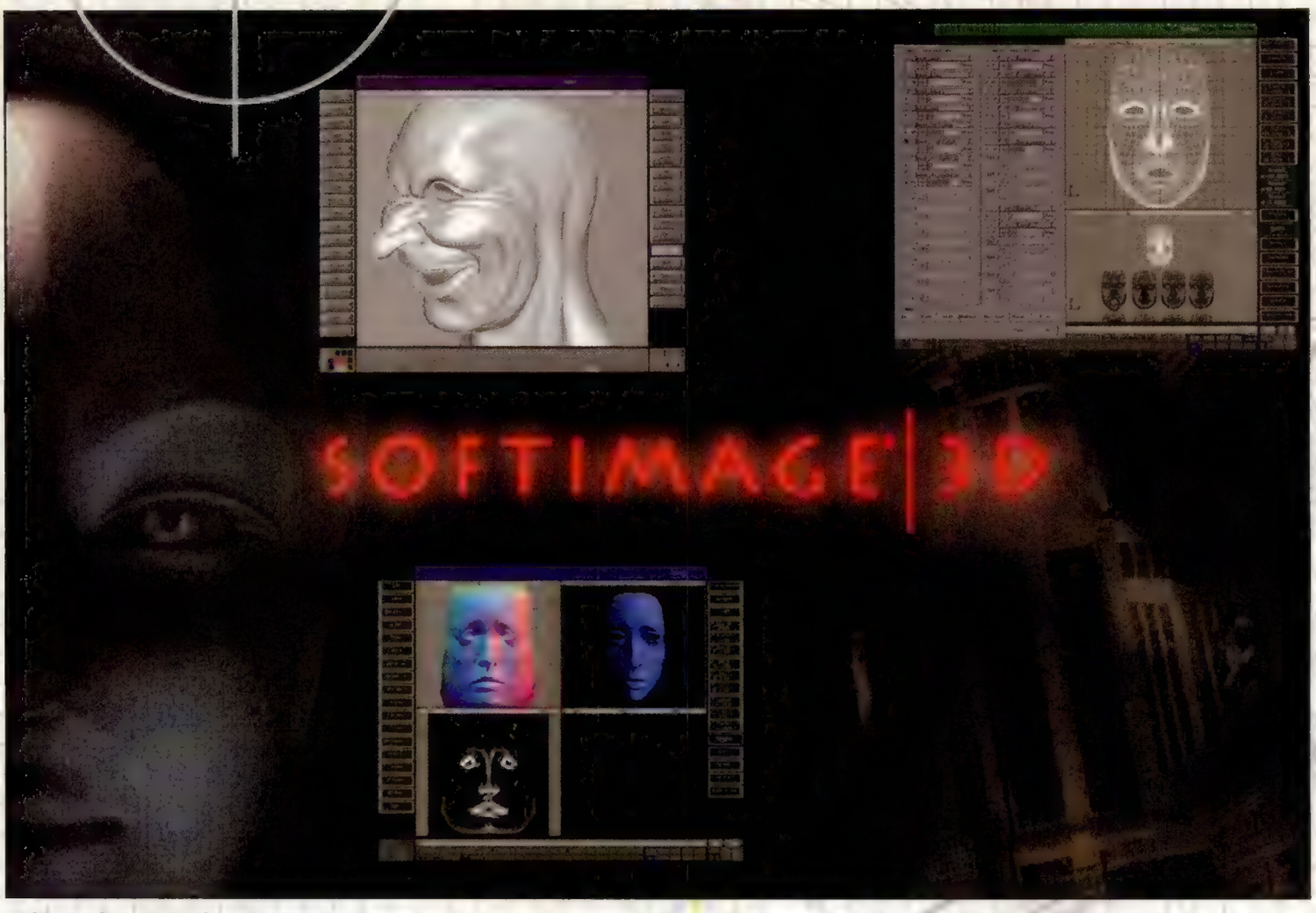
Il modello 1200 fu effettivamente il miglior modello di Amiga mai prodotto: economico, espandibile, potente! Dotato di un processore 68030 e dei chipset AGA di ultima generazione, ancor oggi, magari con una scheda acceleratrice basata sui PowerPC e con l'ottima scheda grafica Picasso, è utilizzato da molti come computer tutto fare! Il suo fratello maggiore, il 4000, fu invece il primo Amiga prodotto con chassis Tower: dotato di un veloce 68040, di alcuni slot PCI in sostituzione degli ormai lenti slot in versione Zorro, e con una espandibilità RAM notevole, si dimostrò una workstation grafica di ottimo livello, ma la concorrenza dei Macintosh basati su PowerPC, commercializzati ad un prezzo di poco superiore e l'arrivo dei processon intel Pentium come cuore dei concorrenti gli furono letali. Le grandi prestazioni hardware, associate al software grafico di ultima generazione uscito in contemporanea, ne facevano in ogni caso una workstation grafica con un eccezionale rapporto prezzo-prestazione e proprio per questo fatto questo modello divenne il preferito dagli studi grafici dal portafoglio non troppo gonfio. Comunque, almeno in Inghilterra e Germania, il nome Commodore fu sufficiente a garantire a queste macchine un discreto successo e il risultante ritorno economico fu tale da permettere a questa società di mascherare gli ormai enormi problemi di fondo. Ultima macchina ad uscire fu l'Amiga CD32, il successore del CDTV con un'impronta "consolistica" ma per esso vi rimando al mio articolo precedente già citato a proposito del CDTV.

Il capovolgimento del mercato, unito alla serie di pessime decisioni della dirigenza americana segnarono definitivamente la fine della società che, dopo il fallimento, venne rilevata da una piccola società tedesca, la Escom. Questa utilizzò il marchio Commodore per una linea di PC compatibili a basso costo (e scarso successo...) mentre non si interessò più di tanto alle sorti dell'Amiga il cui sviluppo e supporto venne sospeso per mesi.

A seguito del successivo fallimento della Escom, la tecnologia Amiga venne rilevata da un'altra società tedesca, la Viscom che ben presto rivendette il tutto a caro prezzo ad una società americana molto famosa: la Gateway 2000, uno dei maggiori assemblatori di PC del nord-america. Dopo l'acquisizione, la Gateway fece riprendere lo sviluppo della tecnologia, che voleva utilizzare come base per set-top box di ultima generazione, e questo permise di commercializzare la più recente versione del sistema operativo Amiga: la 3.5 che ancor oggi è in commercio. Recentemente una cordata europea ha rilevato il marchio e la tecnologia Amiga e l'ha fatta ritornare una società indipendente. E' stato anche annunciato che la nuova versione di Amiga OS sarà probabilmente basata sul kernel del Linux: questo dovrebbe perciò segnare la fine definitiva dell'Amiga come la conosciamo noi! Parlare dei meriti di questa tecnologia non è facile anche perché di sicuro si rischia di dimenticarne moltissimi: di sicuro,sia per i videogiocatori che per i professionisti della grafica, Amiga è stata la base senza la quale molte idee e strumenti oggi fondamentali e comuni non sarebbero stati creati.

In particolare mi premere sottolineare che i maggiori programmi di grafica tridimensionale ebbero i loro natali su questi computer e che i primi esperimenti di giochi 3D effettivamente viabili vennero fatti per gli Amiga che dimostravano in questo modo una effettiva potenza in termini di calcolo. Effetti ormai noti come il ray tracing furono per la prima volta utilizzati a livello casalingo su Amiga e anche molti programmatori oggi irraggiungibili con i loro capolavori su PlaySation e altre console devono ringraziare questa macchina. Anzi, devono soprattutto ringraziare i sogni, divenuti realtà, di tre ragazzi californiani amanti del surf..

Game Development



***Softimage* è uno dei software leader nel campo del 3D. Con esso sono stati realizzati numerosi film e videogiochi. Vanta uno dei migliori motori di rendering esistenti.**

Il software di sviluppo (parte quarta)

Il software per la grafica, l'animazione ed il sonoro

Con questo numero termina la parte di **Game Development** dedicata al software di sviluppo. Negli scorsi appuntamenti abbiamo studiato il software necessario per il *coding* ed i sistemi operativi più diffusi in ambito videoludico. Questo mese ci occuperemo dei software che consentono di realizzare la parte multimediale - visuale, sonora ed interattiva - di un videogioco. Inoltre, scopriremo come avviene l'integrazione di tali software con il codice eseguibile e quali sono i tool che consentono alcuni degli effetti più spettacolari.

GLI STRUMENTI PER LA GRAFICA E L'ANIMAZIONE

La parte grafica di un videogame, agli albori dell'era videoludica, era considerata un aspetto secondario rispetto all'efficienza del codice. La parte visuale era realizzata dal programmatore stesso, ed era caratterizzata da una forte componente simbolica. In seguito, grazie all'evoluzione tecnologica, la grafica ha assunto un ruolo sempre più di primo piano. Dopo l'era pionieristica dei "dot, lines & circles", per circa un decennio e mezzo il videogioco ha comunicato emozioni mediante immagini bidimensionali, spesso di notevole qualità visiva ed animazione sopraffina. Nei videogiochi 2D la grafica era realizzata con una tecnica molto simile all'illustrazione pittorica su computer. Per il disegno di personaggi e sfondi erano utilizzati ormai rudimentali programmi di *paint*, e tra essi ricordiamo l'eterno *Deluxe Paint* (Electronic Arts) ed il *Paint Shop*. Per quanto riguarda l'animazione, erano disponibili pacchetti dedicati come lo storico *Animator* di Autodesk.

Molti artisti preferivano disegnare immagini, sfondi ed animazioni su carta o tela per poi colorarli ed elaborarli elettronicamente. Tale tecnica era molto diffusa tra gli sviluppatori di avventure "punta e clicca", tra cui spiccava per tecnica e qualità la saga di **Monkey Island**.

Altri artisti, invece, generavano immagini ed animazioni utilizzando direttamente il mezzo digitale, come avveniva per i fighting game ed i giochi di piattaforme. I giochi in 2D richiedevano sforzi enormi. Era infatti necessario ridisegnare daccapo sfondi, mezzi e personaggi per ogni minima variazione di posizione, angolo di visuale ed animazione.

Verso la metà degli anni Novanta inizia l'era videoludica in cui viviamo, quella della terza dimensione. Con il passaggio al 3D, sebbene la realizzazione di grafica ed animazioni risulti in teoria più semplice, i videogame iniziano ad arricchirsi di nuove caratteristiche avanzate. Caratteristiche un tempo futuribili come ambienti realistici, alto dettaglio visuale, animazioni facciali e motion capture, oggi rappresentano uno standard per i videogiochi di qualità. Chi ha ammirato le spettacolari sequenze finali di **Tekken Tag Tournament** su PlayStation2 potrà rendersi conto del livello di complessità richiesto dai videogame contemporanei.

Per gestire aspetti così avanzati sono necessari mezzi e strumenti di pari livello. Nelle produzioni odierne sono utilizzati, per la modellazione e l'animazione 3D, software avanzati che un tempo sarebbero stati impensabili in ambito videoludico. Forse non tutti sanno che molti videogiochi sono realizzati con gli stessi software che hanno dato vita ai più grandi capolavori d'animazione digitale sul grande schermo. Cosa hanno in comune *Stuart Little* e **Winning Eleven 4**? E *Jurassic Park*

a cura di adrianoavecone

e **Resident Evil Nemesis**? A prima vista nulla, se si esclude una grafica straordinaria. Un'analisi attenta dei titoli di coda dei due capolavori videoludici, però, rivela l'utilizzo di software leader nel campo della computer grafica: *Maya* di Alias/Wavefront e *Softimage 3D* di Avid. Tali pacchetti, insieme ai più economici *3D Studio MAX* di Kinetic/Autodesk e *Lightwave 3D* di Newtek, rappresentano lo standard odierno per la grafica 3D.

Maya e *Softimage* consentono di ottenere i risultati più avanzati e spettacolari. Con tali software è possibile gestire l'intera parte visuale di un videogioco in 3D, a partire dalla modellazione di personaggi ed ambienti fino all'animazione, al texturing ed al motion capture.

Analizziamone in dettaglio le caratteristiche operative.

Iniziamo con la modellazione, ovvero la creazione di personaggi, mezzi ed ambienti tridimensionali. Ogni software 3D è dotato di comandi e di tool adatti allo scopo, la cui efficacia varia a seconda dei pacchetti. E' possibile ottenere i migliori risultati qualitativi utilizzando *Maya* di Alias/Wavefront, che deriva da una serie di applicativi dedicati al design. Con *Maya* si hanno a disposizione tool di modellazione avanzati e flessibili, tra cui spiccano la gestione ottimale di curve e poligoni, la "modellazione non distruttiva" e lo straordinario Artisan. Quest'ultimo tool consente di agire su un oggetto3D modellandolo come se fosse di creta.

Anche *Softimage* è molto valido per quanto riguarda la modellazione, ma risulta meno completo di *Maya* e non può avvalersi di tool come Artisan. Il pacchetto Avid ha il vantaggio di gestire i modelli poligonali in maniera molto efficace, anche grazie a plug-in molto potenti. Inoltre *Softimage* gestisce materiali e texture in maniera semplice, potente e flessibile. Per quanto riguarda l'animazione la palma va a *Softimage*, anche se *Maya* si difende molto bene. Il software Avid vanta una gestione molto immediata e produttiva dell'animazione, consentendo un ottimo flusso di lavoro (*workflow*). La versatile gestione della cinematica inversa, basilare per l'animazione dei personaggi, consente di animare modelli complessi in poco tempo. Gli aspetti dell'animazione in cui *Softimage* è superato da *Maya* riguardano la gestione del motion capture e l'assenza di comandi per la simulazione di vestiti, oggetti elastici e dinamica dei fluidi (comunque ottenibili mediante alcuni plug-in).

Per quanto riguarda la qualità del rendering, il risultato è netto. *Softimage*, che si avvale dello straordinario motore *Mental Ray* (giunto alla seconda release), vince a mani basse il confronto con *Maya*. Quest'ultimo, però, si dimostra molto efficace nell'esportazione dei dati, aspetto molto importante per il real time. Il *workflow* tipico dello sviluppo videoludico è basato su tre passaggi fondamentali. Il primo stadio è costituito dal lavoro di modellazione, texturing ed animazione all'interno dei pacchetti 3D. In seguito è necessario esportare il lavoro realizzato in un formato comprensibile dal motore 3D del videogioco. Tale operazione risulta spesso piuttosto laboriosa. E' importante che le caratteristiche peculiari della geometria e dell'animazione non siano perse o alterate durante l'esportazione. E' consigliabile, inoltre, ottimizzare il modulo di esportazione in modo da non sprecare risorse nel trasferimento di attributi non necessari per il real time. Per quanto riguarda l'esportazione, *Maya* risulta la scelta migliore. Il pacchetto Alias può avvalersi del potente linguaggio built-in MEL che consente, in tempo reale ed all'interno di *Maya*, di gestire anche aspetti come l'esportazione. I prodotti concorrenti, invece, costringono gli sviluppatori a compilare plug-in o comandi esterni che risultano talvolta poco affidabili.

La parte bidimensionale di un videogioco (texture e sfondi) è realizzata mediante i potenti programmi di paint oggi disponibili. Leader assoluto del settore è l'impareggiabile *Photoshop* di Adobe, uno standard per il paint, il fotoritocco e l'illustrazione. Con tale pacchetto è possibile realizzare texture di ogni tipo con semplicità ed immediatezza. Sono disponibili un numero enorme di tool interni e di plug-in molto validi, che consentono di ottenere effetti notevoli con rapidità e flessibilità. Per quanto riguarda il settore specifico dei videogiochi, *Photoshop* consente di risparmiare molto tempo e fatica rispetto ai suoi concorrenti. Ad esempio, è possibile ottenere texture che soddisfino il *tiling* (vedi **Visuality**), gestirne profondità di colore ed occupazione in memoria, generare materiali particolari (superfici rugose, blob, tessuti, terriccio, vetro) ed utili effetti speciali (fuoco, fumo, nuvole, effetti di luce). Il software Adobe è utilizzato in tutti i settori della computer grafica, dalle tipografie di quartiere alle produzioni hollywoodiane. Inoltre, la vincente politica commerciale di Adobe ne ha favorito la penetrazione nel mercato.

Alcune delle espressioni facciali di Paul Phoenix in *Tekken Tag Tournament* su PS2. Il realismo è straordinario, fino a pochi anni fa impensabile per un videogioco.

Tra gli sviluppatori sono diffusi anche altri software di paint, ma nessuno di essi raggiunge la completezza e la versatilità di *Photoshop*. Tra di essi ricordiamo *Paint Shop Pro*, uno dei migliori programmi shareware esistenti, e *Fractal Painter*, che consente interessanti effetti pittorici.

***Cakewalk*, giunto alla release 9, è uno dei programmi di sequencing più avanzati su PC. Oltre a moltissime funzioni tipiche dei sequencer software, comprende un sistema completo di hard disk recording.**

LA GESTIONE DEL SUONO

La parte sonora è da sempre un fattore basilare per il realismo ed il "*feel*" di un videogioco. I titoli odierni vantano implementazioni sonore di altissimo livello. Molti videogame su PC possono avvalersi di sonoro stereofonico 3D surround, progettato in origine per l'utilizzo nelle sale cinematografiche. PlayStation2 è in grado di ricreare suoni di qualità comparabile a quella dei film su DVD. Sono ormai lontanissimi i tempi dei rumori bianchi e delle rudimentali ma fascinose melodie elettroniche (chip tunes) dei videogame *d'antan*. Sulle primitive macchine d'epoca era necessario agire sulle forme d'onda generatrici del suono per ottenere effetti e musica. Tale procedura, lunga e complessa, era basata sulla modifica dei valori numerici di alcune funzioni matematiche. Le musiche erano generate manipolando forme d'onda base (sinusoidale, triangolare, quadrata, a dente di sega) ed utilizzando primitivi tracker e proto-sequencer. La maggior parte degli effetti sonori era ottenuta modulando il rumore bianco (white noise), il suono che è possibile ascoltare, ad esempio, sintonizzando un televisore su una banda non occupata.

Il progresso tecnologico degli ultimi venti anni ha consentito enormi miglioramenti nella gestione del sonoro. Per realizzare musica, parlato ed effetti di un videogame attuale è necessario utilizzare campionamenti acustici di qualità professionale. Le softco più importanti affidano la realizzazione degli effetti sonori a professionisti spesso provenienti dal settore cinematografico, radiofonico e televisivo. Gli effetti sono creati e registrati in sala d'incisione, per poi essere digitalizzati ed inseriti nel codice. Il medesimo procedimento è utilizzato anche per eventuali dialoghi recitati.

Per l'editing ed il missaggio dei campioni audio è possibile utilizzare costose stazioni dedicate oppure PC con software appropriati. Esistono numerosi pacchetti adatti allo scopo, tra cui spiccano *Cooledit 2000* e *SoundForge*. Tali software consentono manipolazioni avanzate del suono (equalizzazione grafica, *pitch-shift*, riduzione del fruscio), registrazioni multitraccia e missaggi digitali di qualità comparabile ad una sala d'incisione. Tali software consentono di gestire anche l'occupazione in memoria dei campioni sonori, aspetto molto importante per i videogame. E' possibile inoltre utilizzare librerie di effetti standard (ne esistono decine) che consentono di risparmiare tempo e fatica rinunciando, però, ad un pizzico di originalità.

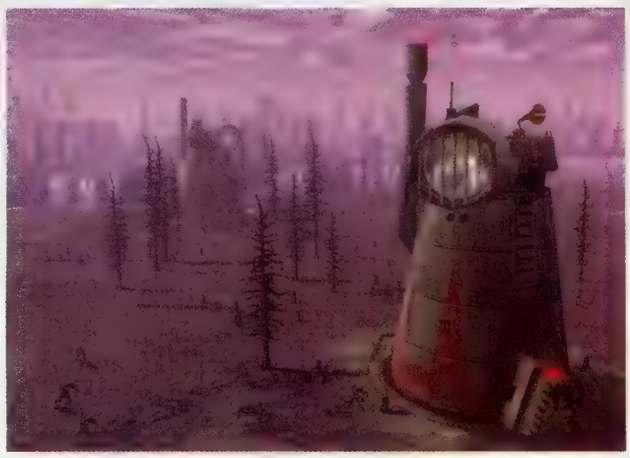
Per quanto riguarda la parte musicale, le tecnologie utilizzate variano in base al budget disponibile. Le softco più piccole affidano la composizione delle musiche ad artisti *freelance* che, con l'equipaggiamento a loro disposizione, realizzano e trasferiscono in digitale i brani musicali richiesti. Ciò avviene con l'ausilio di sintetizzatori, di sequencer e di sistemi di registrazione digitale (hard disk recorder, DAT). I progetti con budget di livello superiore possono avvalersi delle strumentazioni professionali e dei tecnici specializzati presenti in sala d'incisione. In entrambi i casi risulta determinante la scelta del sequencer, il software che gestisce la composizione, l'esecuzione e l'arrangiamento musicale. Tra i pacchetti più diffusi (su PC e Macintosh) ricordiamo il flessibile *Cakewalk*, che include un sistema completo di hard disk recording, lo storico *Cubase* e l'articolato *Logic Audio Pro*. Con i moderni sequencer è possibile comporre brani molto complessi, gestire centinaia di strumenti, controllare dispositivi MIDI esterni e realizzare arrangiamenti degni di una grande orchestra.

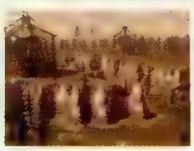
NEXT MONTH

Nel prossimo appuntamento inizieremo l'analisi dettagliata delle varie figure professionali coinvolte nello sviluppo di un videogame contemporaneo. Scopriremo come avviene il design di un videogioco, in che modo avviene la programmazione e come sono realizzate la parte grafica e quella musicale. Ciò avverrà in una serie di puntate tematiche in cui cercheremo di descrivere gli aspetti che rendono il Game Development un'esperienza straordinaria per gli sviluppatori ed i giocatori.

GameDesignDiary

feedback: **gamedev@tin.it**





Part Six: Designing a region

a cura di **paulo'connor**
Senior Game Designer

Questo mese diamo un'occhiata alle origini di una "regione" di gioco del nostro prossimo titolo, **Oddworld: Munch's Oddysee.**

Di solito, prima di iniziare a lavorare con i poligoni che compongono il livello mediante il nostro editor 3D, cerchiamo di avere un progetto su carta in cui siano prefissati i nostri obiettivi. I progetti sono divisi di solito in tre parti: lo script della storia, il diagramma di flusso del gioco e la "scaletta" della regione.

Lo script evidenzia i punti focali della trama del gioco, dall'introduzione di Munch come uno sfortunato animale da laboratorio, alla sua fuga dai laboratori Vykker, all'eventuale realizzazione del suo destino. Lo script costituisce la spina dorsale del gioco, inquanto indica quali aree debbano apparire durante le varie fasi di game design: grazie al copione sappiamo, ad esempio, che il gioco comincia e finisce nei laboratori Vykker.

Il diagramma di flusso ci permette di dividere il gioco in una serie di regioni e di vedere come queste siano collegate l'una all'altra. I filmati introduttivi sono indicati chiaramente nel diagramma in modo tale che ogni regione sia "linkata" agli eventi del filmato che la precede o la segue. Quindi se Munch verrà colpito dal virus di Gorman Disenza in un filmato introduttivo, sapremo che la regione dovrà iniziare con Munch senza sensi e il giocatore nei panni di Abe.

Il passo successivo consiste nel realizzare la scaletta della regione, tramite la quale definire, a grandi linee, gli eventi e i compiti da portare a termine in ogni sezione del gioco. Facciamo un esempio. L'altra settimana uno dei miei compiti è stato quello di creare la scaletta per la regione n°11, la Flubco Fat Fuels Facility. Tutto quello che sapevo prima di cominciare era che:

a) La regione si trova più o meno a metà del gioco.

b) La raffineria produce carburante per aerei "succhiandolo" letteralmente da alcuni esseri sfortunati chiamati Mudflub.

c) E' una regione contrassegnata come "Lulu Quest", ovvero una regione dove il giocatore dovrà controllare un Glukkon incompetente chiamato Lulu, cercando anche di fare in modo che Lulu riceva una promozione (Abe e Munch vogliono che Lulu diventi un dirigente di primo piano nell'organizzazione Glukkon, così da poterlo sfruttare come arma segreta contro il Cartello di Magog).

Perfetto. Da dove cominciare?

Come prima cosa ho cercato di immaginare una raffineria: nella mia mente si sono formate le immagini di torri, cisterne, passerelle di acciaio… Ho anche pensato a una grossa prigione, un recinto fangoso dove i poveri Mudflub venissero rinchiusi prima che il loro grasso fosse spremuto per ottenere il carburante. Come far entrare i Mudflub nella prigione? Siccome non volevo utilizzare camion della spazzatura o treni in questa locazione, ho optato per un grosso tubo con una valvola che si aprisse di tanto in tanto, sparando fuori una manciata di Mudflub ululanti nel recinto. Avevo immaginato una situazione patetica e grottesca, ma divertente – come da tradizione Oddworld in fondo – quindi sapevo di essere sulla strada giusta… A questo punto ecco un'altra domanda: come si spreme il grasso da un Mudflub? Ci vuole un macchinario bello grande, una sorta di cisterna, collegato sia alla raffineria che alla prigione. Ma come possiamo farci entrare i Mudflub? Tramite una gru, ovviamente. E se c'è una gru, è implicito il fatto che Munch possa entrarci e riuscire a controllarla… portando il giocatore a compiere una serie di azioni. Munch potrebbe ad esempio utilizzare la gru per raccogliere i Mudflub e, invece di schiaffarli nel macchinario, depositarli delicatamente in un fiume che scorre di fianco alla raffineria. Bell'idea, ma va elaborata: così il tutto è troppo facile. E se il fiume fosse inquinato e il giocatore dovesse ripulirlo prima di lasciarci andare i Musflub? Così va meglio! Diciamo che il fiume è inquinato perché la raffineria scarica per errore il carburante prodotto nel corso d'acqua. Questo spiegherebbe perché la raffineria non stia facendo soldi e quindi perché a Lulu sia stato assegnato il compito di sistemare il bilancio della fabbrica!

La scaletta inizia a diventare sempre più chiara: il giocatore deve infiltrarsi nella prigione dei Mudflub, penetrare nella fabbrica e trovare Lulu, prenderne il controllo e utilizzarlo per dare ordini agli operai della raffineria in modo tale che il carburante non vada più a finire nel fiume, ma… hmmm, dove? Nelle cisterne, è ovvio! Grande. Quando le cisterne saranno piene, Lulu verrà promosso (che è lo scopo principale di questa regione, in fondo). E con il fiume pulito, Munch potrà impossessarsi della gru e liberare i Mudflub.

Un momento, c'è qualcosa che non funziona. Non bisogna finanziare ulteriormente il Cartello di Magog facendo sì che la raffineria funzioni alla perfezione… Visto che Lulu riceverà una promozione una volta che le cisterne saranno piene, da quel momento in poi l'efficienza della raffineria avrà importanza zero. Forse è il caso di pensare a un utilizzo migliore del carburante prodotto. Un utilizzo esplosivo. Hmmm, la scaletta si va completando… Piazzare alcune cariche alla base delle cisterne (facendo attenzione alle guardie Slig, ovviamente), sistemare i timer e correre come dei folli verso l'uscita prima della detonazione… Una soluzione perfetta per questa regione.

Una volta realizzata, la scaletta viene passata tra i game designer per un esame. Dopo eventuali modifiche o aggiunte, è pronta per essere trasformata in un vero e proprio livello di gioco. Quando inizieremo a lavorare sulla regione 11, il designer farà riferimento alla scaletta per la geometria del livello che dovrà creare. La scaletta non fornisce ogni dettaglio del livello (come entrano i protagonisti nella raffineria? Cosa deve fare Lulu per spostare il flusso di carburante dal fiume alle cisterne? Dove trovano Abe e Munch le cariche esplosive e dove devono essere posizionate quest'ultime?), ma dà al designer un punto di partenza e, come si suol dire, chi ben comincia è già a metà dell'opera…

Paul O'Connor
23-05-00

Cosa c'è online? Scoprilo in edicola!

SUPERTRIX

TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS2)

Sbloccaggio dei personaggi segreti
Non tutti i personaggi di **Tekken Tag Tournament** sono disponibili sin dall'inizio: per ottenere quelli il cui ritratto è sostituito da un punto interrogativo dovrete terminare il gioco diverse volte con combattenti differenti. I personaggi che otterrete in questo modo sono: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger e Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel ed Unknown. Sebbene, Unknown, Tetsujin e Mokujin non appaiano nella schermata di selezione dei personaggi della modalità Arcade, saranno comunque selezionabili spostando il cursore alla destra di Roger e alla sinistra di Wang.

Giocare con Tiger
Per selezionare l'alter-ego di Eddy caratterizzato dalla tipica capigliatura esagerata bisogna posizionare il puntatore sul ritratto dello stesso Eddy e premere ST esattamente come accadeva in **Tekken 3** per PlayStation.

Divise scolastiche di Xiaoyu e Jin
Selezionando Xiaoyu e Jin con la pressione del tasto ST potrete far indossare ai due combattenti in questione le loro caratteristiche uniformi scolastiche.

Tekken Bowl Mode
Per poter giocare a bowling con i personaggi di **Tekken** dovrete ottenere Ogre nell'Arcade Mode. Raggiunti almeno 200 punti nel Tekken Bowl Mode potrete scegliere l'accompagnamento musicale che preferite. Scegliendo come personaggi Jack 2, P. Jack, Gunjack e Yoshimitsu durante questa modalità godrete di un reticolo di puntamento che vi faciliterà l'acquisizione dei bersagli. Oltre ai birilli, inoltre, potrete colpire anche il pubblico presente nella sala il cui atterramento verrà confermato con la scritta "K.O."
Infine, lanciando la palla nel momento in cui l'indicatore di forza è spento, il vostro personaggio le resterà attaccato durante tutta la sua corsa verso i birilli: in questo modo però non otterrete nessun punto.

Theatre Mode
Questa modalità si attiverà quando avrete completato il gioco con tutti i personaggi iniziali. Grazie ad essa potrete rivedere i finali del gioco generati in tempo reale, assistere alle sequenze introduttive ed ascoltare i brani che compongono la colonna sonora. A differenza degli altri protagonisti del gioco, Unknown possiede una splendida sequenza finale in computer grafica che vi consigliamo di non perdere.

Gallery Mode
Disponibile quando si ottiene Devil Kazuya nell'Arcade Mode, questa modalità permette di visualizzare le schermate di gioco salvate tramite l'apposita opzione che appare quando si mette il gioco in pausa.

Finali Alternativi
Alcuni personaggi possiedono finali alternativi che possono essere ottenuti selezionando tali combattenti con i tasti elencati di seguito.

Kuma: ⊗, ● (Panda)
Xiaoyu: ST
Eddy: ST (Tiger)
Devil: ST (Angel)

a cura di erikpede

MICRO MANIACS

Sbloccaggio di tutti i tracciati
Portatevi sullo schermo delle opzioni, tenete premuto il pulsante SEL e spingete in sequenza i tasti
▲, ●, ●, ▲, ↑, ↓, ↓, ↑.

Potenziamenti illimitati
Tornate alla schermata delle opzioni, tenete nuovamente premuto SEL e pigiate in sequenza sui pulsanti
●, ⊗, ▲, ■, ↑, ↓, ↓, ↑.

Effetto "motion blur"
Recatevi sulla lista delle opzioni, tenete premuto SEL e spingete in sequenza i tasti
▲, ●, →, ▲, ↑, →, ●, ↑, ■.

Modalità Tank
Tornate sulla schermata delle opzioni, tenete premuto SEL e inserite la sequenza
↓, ↑, ■, ▲, ●, ▲, ●, →, ▲.

Avversari computerizzati più lenti
Portatevi sulla schermata delle opzioni, tenete premuto il tasto SEL e spingete in sequenza i pulsanti
↑, ←, ▲, →, ▲, ●, ▲, ■, ↑, ▲, ■.

Avversari computerizzati più forti
Recatevi nuovamente sullo schermo delle opzioni, tenete premuto SEL e inserite la sequenza
■, ⊗, →, ←, ●, ↑, ■, ↓, ↑, ↓, ⊗, ■.

Intelligenza artificiale "definitiva"
Portatevi per l'ultima volta sulla schermata delle opzioni, tenete premuto il tasto SEL e spingete in sequenza i pulsanti
●, ↑, ▲, ●, ←, ▲, ■, ■, ⊗, ↓.

LA 24 ORE DI LE MANS

Vittoria garantita
Inserite la password segreta FIRSTON al posto del vostro nome e vedrete lo schermo vibrare: d'ora in poi, indipendentemente dalla modalità di gioco da voi scelta, verrete sempre e comunque indicati come i vincitori della gara, qualunque sia la vostra posizione d'arrivo. Il gioco non vi notificherà la vittoria, ma andando oltre la schermata che permette di correre nuovamente nella gara appena conclusa verrete premiati con una macchina aggiuntiva. Inserendo la password FIRSTOFF al posto del vostro nome, invece, disabiliterete il trucco.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Satellite laser orbitante e aereo X-49 Night Raven
Per sbloccare questi mezzi ad altissima tecnologia dovrete ottenere una valutazione pari ad "A" per ciascuna delle 36 missioni del simulatore al livello di difficoltà più elevato.

Aereo U14054 Aurora
La conquista di questo aeroplano segreto richiede l'ottenimento di una valutazione pari ad "A" in tutte le 36 missioni del simulatore con la difficoltà impostata sul livello normale.

Aereo XR-900 Geopelia
Per ottenere l'ultimo velivolo nascosto è sufficiente raggiungere una valutazione pari ad "A" nella sola missione numero 36 del simulatore.

GEKIDO

Giocare come Akujin
Scegliete il livello di difficoltà Hard e portate a termine la modalità Urban Fighters con un personaggio di vostra scelta per rendere disponibile Akujin in tutte le sezioni del gioco.

Giocare come Kobuchi
Selezionate un qualsiasi livello di difficoltà, scegliete un personaggio tra Tetsuo e Ushi e portate a termine la modalità Urban Fighters (prima con un combattente, poi con l'altro) per sbloccare Kobuchi all'interno di ogni singola sezione del gioco.

Giocare come Gorilla
Selezionate nuovamente un livello di difficoltà di vostro gradimento, scegliete il vostro combattente tra Michelle e Travis e fatevi strada sino alla fine della modalità Urban Fighters (da terminare anche in questo caso con entrambi i personaggi precedentemente citati) per poter selezionare Gorilla in tutte le sezioni del gioco.

URBAN CHAOS

Trucchi assortiti
Date inizio ad una normale partita, tenete premuti i tasti ▲, ●, ■, ⊗ e poi spingete la croce direzionale verso destra: così facendo riempirete il vostro indicatore dell'energia vitale e sbloccherete tutte le armi.

Selezione del livello
Portatevi sulla schermata da cui è possibile dare il via ad una nuova partita e premete contemporaneamente i tasti L1, R1, SEL e ST per rendere accessibili tutte le aree sulla mappa del gioco.

CODICI ACTION REPLAY

ISS PRO EVOLUTION

Squadra segreta European All-Stars
D0075ABA FFFE
300BF335 0035
Squadra segreta World All-Stars
D0075ABA FFFE
300BF335 0036
Squadra segreta Classic European All-Stars
D0075ABA FFFE
300BF335 0037
Squadra segreta Classic World All-Stars
D0075ABA FFFE
300BF335 0038
Squadra segreta Golden All Japan
D0075ABA FFFE
300BF335 0039

N.B.: Premere il tasto SEL sulla schermata di selezione delle squadre per far apparire i team segreti.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

Energia illimitata
800B5E26 0600
800B757E 0600
Ottenimento della bandana
800B5E70 0001
Diazepam illimitato
800B5E78 006F
800B5E8E 006F
Nikita nell'inventario
800B5E38 006F
800B5E4C 006F
Stinger nell'inventario
800B5E3A 006F
800B5E4E 006F
C4 nell'inventario
800B5E3E 006F
800B5E52 006F

DUNE

ATREIDES:
Denaro illimitato
800E090C 270F
Strutture e unità gratuite
800E061C FFFF
800E062C FFFF
Costruzione istantanea
800E0622 5A00
800E0632 5A00
Aggiornamento tecnologico istantaneo
800E06D2 59FF

HARKONNEN:
Denaro illimitato
800E15B8 270F
Strutture e unità gratuite
800E12C8 FFFF
800E12D8 FFFF
Costruzione istantanea
800E12CE 5A00
800E12DE 5A00
Aggiornamento tecnologico istantaneo
800E137E 59FF

ORDOS:
Denaro illimitato
800E2264 270F
Strutture e unità gratuite
800E1F74 FFFF
800E1F84 FFFF
Costruzione istantanea
800E1F7A 5A00
800E1F8A 5A00
Aggiornamento tecnologico istantaneo
800E202A 59FF

DIE HARD TRILOGY 2

Energia illimitata
(modalità in terza persona)
80102714 01F4
Tutte le armi
(modalità in terza persona)
801027F0 00FF
Energia illimitata
(modalità con pistola)
800EE35C 01F4
Energia illimitata
(simulazione di guida)
800FAD3C 01F4
Effetto turbo illimitato
(simulazione di guida)
800FAD48 1388
Tempo illimitato
(simulazione di guida)
800FCAF0 647C

GAUNTLET LEGENDS

Pozioni illimitate dopo la prima acquisizione
D00289B4 00F4
800289B6 2400
Respiro di fuoco illimitato dopo la prima acquisizione
D0028344 00FC
80028346 2400
D0025970 00FC
80025972 2400
Armi da lancio illimitate dopo la prima acquisizione
D0025314 00FC
80025316 2400
D00252B0 00FC
800252B2 2400
Terremoti illimitati dopo la prima acquisizione
D0025D28 0228
80025D2A 2400

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) e-mail: bitworld@libero.it
TEL./FAX039/747171

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA 2	TEL
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BLASTER MASTER 2	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEEP FREEZE	L.39.000
DETECTIVE CONAN	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.69.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.85.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.85.000
DRAGON VALOR	TEL
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION ALTERN.	L.39.000
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GOEMON GAMBARRE	TEL
GRAN TURISMO 2	179.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
GUNDAM GHIRENS GREED BLOOD OF ZEON	
JADE COCOON	L.119.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
KOI DELKA	139.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
PARASSITE EVE II	TEL

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2	TEL
POCKET FIGHTER	L.49.000
RANMA 1/2	L.139.000
RC DE GO	TEL
ROBOT DANDY	L.129.000
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	25/5
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.89.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STAR OCEAN 2° STORY	L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	TEL
STRIDER 1&2	L.149.000
SUIKODEN II	L.115.000
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.119.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VANGRANT STORY	TEL
VANGUARD BANDITS	TEL
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 5	TEL

CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.

DVD MENSILE SUI VIDEOGIOCHI
GIAPPONESI G-PARA MAGAZINE L.69.000

GIOCHI USATI PAL:

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BIO HAZARD 3	L.49.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BUSHIDO BLADE	L.29.000
DESTRUCTION DERBY	L.19.000
DIE HARD TRILOGY	L.19.000
COLIN MCREE RALLY	L.25.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
FIFA 98	L.19.000
F1	L.19.000
F197	L.25.000
F199	L.35.000
GRAN TURISMO	L.25.000
IL QUINTO ELEMENTO	L.29.000
JUDGE DREED	L.19.000
PITFALL 3D	L.19.000
PSYCHIC FORCE 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR WINDER	L.29.000
TOMB RAIDER 3	L.29.000
WING OVER	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERSALE	L.279.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

PLAYSTATION 2

ALL STAR PRO WRESTLING	TEL
ARMORED CORE II	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.179.000
DRIVING EMOTION	L.179.000
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	TEL
TEKKEN	L.179.000
RACE VELK	TEL
RIDGE RACER V	L.179.000
SKY SURFER	L.169.000
GRADIUS 3&4	L.159.000
FIFA SOCCER	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG, SUPPORTI VERTICALI, DUAL SHOCK

NOVITA': PLAYSTATION PORTATILE SCHERMO 5 POLLICI.

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
GUNDAM	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
MAISON IKKOKU	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.85.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
DRACULA X	L.27.000

S P O I L E R

RIDGE RACER V

MACCHINE SEGRETE

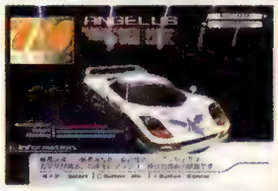
Tramite il Dual Mode ed il Pacman Mode si ha accesso ad un totale di nove veicoli nascosti. Esaminiamoli in dettaglio:

SPECTRA
Costruttore: Danver
Lunghezza: 5720mm
Larghezza: 2150mm
Trasmissione: 6 marce
Velocità massima: 400km/h

CRINALE
Costruttore: Rivelta
Lunghezza: 4900mm
Larghezza: 2180mm
Trasmissione: 7 marce
Velocità massima: 457km/h

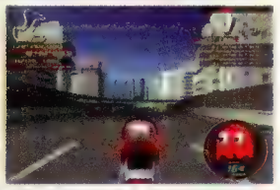
RUMEUR
Costruttore: Soldat
Lunghezza: 3500mm
Larghezza: 1640mm
Trasmissione: 5 marce
Velocità massima: 374km/h

ANGELUS
Costruttore: Kamata
Lunghezza: 4900mm
Larghezza: 2180mm
Trasmissione: 7 marce
Velocità massima: 457km/h



PAC-MAN
Costruttore: Pac-Man
Lunghezza: 2020mm
Larghezza: 1000mm
Trasmissione: 4 marce
Velocità massima: 296km/h

AKABEI
Costruttore: Pac-Man
Lunghezza: 1990mm
Larghezza: 1180mm
Trasmissione: 4 marce
Velocità massima: 314 km/h



AOSUKE
Costruttore: Pac-Man
Lunghezza: 1990mm
Larghezza: 1180mm
Trasmissione: 5 marce
Velocità massima: 378km/h

PINKY
Costruttore: Pac-Man
Lunghezza: 1990mm
Larghezza: 1180mm
Trasmissione: 1 marcia
Velocità massima: 313km/h

GUZUTA
Costruttore: Pac-Man
Lunghezza: 1990mm
Larghezza: 1180mm
Trasmissione: 3 marce
Velocità massima: 309km/h

I TROFEI

Ogni vittoria ottenuta in **Ridge Racer V** viene ricompensata con l'assegnazione di un trofeo che può essere ammirato nella modalità garage.

Standard GP
Vincendo lo Standard GP potrete portarvi a casa questo... er... sensuale trofeo.

Heroic GP
Risultando vincitori nel primo degli Extra GP otterrete questa coppa.

Blast GP
Per ottenere questa specie di portacenere, dovete ottenere la prima posizione nel secondo Extra GP.

Knight GP
Se necessitate di un nuovo vaso per i fiori vi conviene affrettarvi a concludere il terzo Extra GP.

Throne GP
Questo raffinato fermacarte è il premio che vi spetta in caso di vittoria nel quarto Extra GP.

99 Trial
Più di un'ora di gara e tutto quello che ottengo è quest'affare! E' una truffa!

Pac-Man
Il trofeo raffigurante l'insaziabile mascotte Namco viene consegnato al termine del Pac-Man Mode.

Spectre
Mediante la sconfitta di Pluto, è possibile ottenere questa elegante medaglia.

Angelus
Questa medaglia testimonierà la sconfitta dell'insuperabile macchina bianca.

Crinale
Una volta ottenuta la macchina del diavolo questa decorazione si aggiungerà al vostro medagliere.

Rumeur
Una volta battuto il maggiolone potete fregiarvi di questa splendida medaglia.

Battle Royal
Piazzatevi primi nella gara contro le prime quattro macchine segrete e questa medaglia sarà vostra.

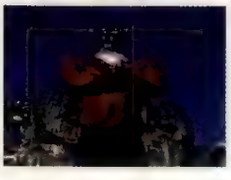
SPOILER TEKKEN TAG TOURNAMENT

ANNA

Povera Anna. Ancora una volta è vittima di uno scherzo della sorella.
In questo caso è stata attirata con la scusa di un appuntamento a scopo riconciliatorio.
Terminato l'ennesimo litigio che scoppia ogni qual volta le due sorelle si incontrano, Nina gli tende la mano per porre fine ad anni di litigi. Invece di stringere amorevolmente la mano di Anna, la sorella la piega assieme al braccio in una dolorosissima chiave articolare. Mossa che mette fine alle speranze di riconciliazione tra le due sorelle.

ARMOR KING

Chi è il vero re del ring? Armor King ed il suo allievo si sfidano in un incontro ricco di proiezioni e chiavi articolari.
King sembra inizialmente riuscire ad avere la meglio. La maggiore esperienza di Armor King gli permette però di ribaltare le sorti dell'incontro a suo favore.
Una volta divincolatosi dalla presa di King, lo blocca a sua volta con una imbattibile contro mossa decretando il vincitore dell'incontro.
King ha ancora molto da imparare prima di poter sperare di avere la meglio sul suo maestro.

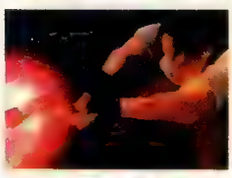


BAEK

Ritenendosi ormai in grado di seguire la propria carriera di sportivo senza l'aiuto del suo maestro, Hwoarang discute animatamente con Baek circa la necessità di proseguire l'addestramento.
Con la sua riluttanza a volersi allenare ben impressa sul suo volto, Hwoarang cerca di far valere il suo desiderio d'indipendenza.
Baek riesce però ad imporre la propria decisione sul suo allievo.
Ad Hwoarang non gli rimane che inchinarsi di fronte al volere incontrovertibile del suo maestro.

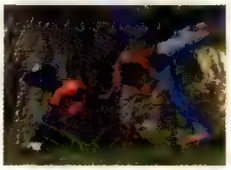
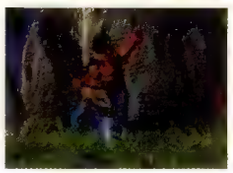
BRYAN

Non si può uccidere chi è già morto! Lei scopre troppo tardi l'entità del pericolo che rappresenta il morto vivente Bryan Fury. Dopo aver assorbito un intero caricatore della pistola semiautomatica di Lei con allarmante facilità, Bryan sottolinea con un sorriso di scherno l'inutilità dell'azione del super poliziotto di Hong Kong.
Segue una carica frontale portata dallo zombie allo scopo di liberarsi definitivamente di questo fastidioso insetto mortale.
Riuscirà Lei a salvarsi dalla furia omicida di Bryan Fury?



EDDY

Lasciatosi ormai alle spalle il trauma della morte della sua famiglia, Eddy celebra la sua vittoria eseguendo una serie di acrobazie con il suo alter-ego Tiger.
I due si lanciano in un frenetico ballo di capoeira di fronte ad una folla non particolarmente impressionata dalle loro evoluzioni. Non riescono nemmeno ad esaltarli con una mirabolante sequenza combinata finale.
Forse se Eddy si fosse lasciato coinvolgere dal rimo della disco music anni settanta di Tiger, il loro ballo sarebbe stato più entusiasmante...

GANRYU

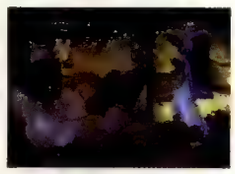
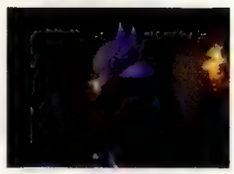
Chi l'avrebbe mai detto che Ganryu celasse un sentimento di affetto nei confronti di Michelle Chang? Approfittando della fama che ha riscosso con la sua vittoria al torneo, il nostro yokozuna decide di indossare il suo abito migliore e rivelare il suo immenso amore per la ragazza indiana. Nonostante Ganryu si inchini di fronte a lei offrendole un mazzo di fiori, Michelle non sembra voler ricambiare l'affetto del sumotori nipponico. Si allontana, infatti, senza dire nulla, lasciando Ganryu nel più totale sconforto.

GUN JACK

L'intelligenza artificiale dei cyborg Gun Jack sembra aver raggiunto un livello talmente elevato da portarli a dimenticare che il loro fisico è solo frutto della tecnologia.
Ottenuta la loro vittoria al torneo, danno infatti sfoggio della loro possente muscolatura con pose da culturista e mosse speciali. Concludono la loro esibizione con una posa plastica degna del più pacchiano tra i lottatori di wrestling. Sinceramente avremmo preferito vedere di meglio, sebbene il tono ironico-demenziale induca al sorriso...

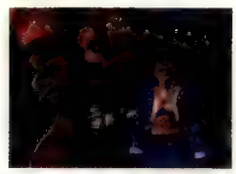
HEIHAICHI

Con il ricomparire di Kazyua, Heiachi deve vedersela sia col il diabolico figlio che con il demoniaco nipote. Il peso degli anni non sembra però aver influito minimamente sulla capacità combattiva del capo del clan Mishima. Dopo aver reso suo figlio innocuo, si allontana dal luogo del combattimento finale con un malizioso sorriso di stizza disegnato sul volto scavato dalle rughe e dai ricordi dei combattimenti passati. Ovviamente anche per il nipote si prospetta il medesimo infausto destino...

HWOARANG

La sequenza finale dell'allievo di Baek descrive il rapporto di amicizia/rivalità che intercorre tra Hwoarang e Jin.
Una relazione che il figlio di Kazuya non sembra voler corrispondere pienamente dato che non ne vuole sapere di misurare la sua abilità con il campione di Tae Kwon Do, incurante delle sue infantili provocazioni.
A nulla serve gesticolare ed esibire grugni minacciosi, Jin non vuole combattere. Ad Hwoarang non gli rimane che attendere la prossima edizione del torneo...



JIN

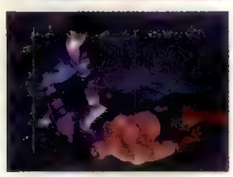
Lo scontro tra Kazuya ed il figlio Jin ha visto quest'ultimo come vincitore.
L'ex-presidente della Mishima Enterprises è ora completamente in balia di Jin che lo afferra per il collo e si appresta a sferrargli il colpo di grazia.
Le labbra poligonali di Jin si contorcono in una smorfia che tradisce i suoi sentimenti. All'ultimo momento, infatti, le sue mani iniziano a tremare in modo incontrollabile. Non volendo imitare il padre ed il nonno, Jin decide di lasciare in vita Kazuya nonostante il pericolo che esso rappresenta per l'umanità.

JULIA

Il sole tramonta su un altro violento giorno della storia del clan Chang.
Michelle e sua figlia adottiva Julia riflettono sugli eventi appena trascorsi godendosi lo spettacolo offerto dalla natura. Dopo essersi stirata le stanche membra, Michelle rimane ferma con le braccia alzate mentre l'inquadratura si allontana dalle due eroine rivelando altri dettagli del paesaggio. Per godersi al massimo questa sequenza finale si consiglia di assicurarsi che Julia indossi la sua minigonna e Michelle si presenti con il suo top semi-trasparente.

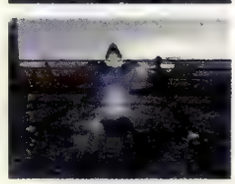
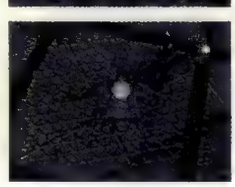
JUN

Jun Kazama è probabilmente l'unica persona a conoscere realmente il conflitto che alberga nel cuore del proprio figlio. A differenza del padre, Jin non è intenzionato a sfruttare il suo potere demoniaco per sopraffare gli altri, ma cerca di controllarlo per quanto gli è possibile. Per questo motivo Jun non esita a curarlo con un tocco della sua mano consentendogli di riprendere conoscenza.
Una volta sveglio però, Jin si ritrova al centro di una stanza vuota. Jun è nuovamente scomparsa senza lasciare traccia.



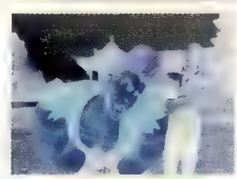
KING

King dimostra al suo maestro cosa ha impartato in tutti questi anni di furiosi combattimenti e duri allenamenti. Sfruttando un manichino da addestramento, si esibisce in una spettacolare combinazione di prese, proiezioni e chiavi articolari che non avrebbe dato scampo nemmeno al più resistente degli avversari. Armour King osserva interessato la prestazione per poi alzare il pollice in segno di approvazione.
Un'approvazione che rende felice King e che manifesta alzando le braccia in segno di vittoria.

LAW

Dal secondo episodio, **Tekken** non sarebbe più lo stesso senza una gag comica che coinvolga Paul ed un membro della famiglia Law. Questa volta Marshall ed il motociclista biondo si allenano eseguendo contemporaneamente in una serie di colpi in direzioni parallele ed infine opposte.
Non accorgendosi della loro vicinanza, finiscono per colpirsi contemporaneamente con un ficcante calcio girato diretto alle loro parti più intime e preziose Le loro espressioni dopo l'impatto si commentano da sole.



LEI

Tra i lottatori partecipanti al Torneo del Pugno d'Acciaio, Lei è indubbiamente quello caratterizzato dallo stile di combattimento più vario ed evoluto. Un risultato ottenuto attraverso lunghi ed estenuanti allenamenti come dimostra la sua sequenza finale.
Il nostro super poliziotto si esibisce in varie forme di kung fu dimostrando la sua capacità tecnica senza pari. Notevole il finale al rallentatore con Lei inquadrato dal basso mentre esegue una spettacolare capriola aerea con avvitamento.

LING XIANOYU

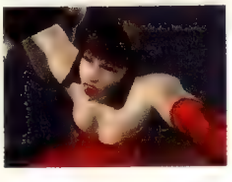
La vivace ragazzina cinese di Tekken vanta due finali differenti. Quello principale è un'evocativa seppur banale sequenza che vede Ling camminare verso un sole al tramonto a cavallo del suo panda.
La seconda, accessibile con il costume scolastico segreto, rivela una relazione che intercorre tra Ling e Jin. L'animazione non permette però di comprendere se si tratti di semplice amicizia tra compagni di scuola oppure qualcosa di più profondo. Dovremo attendere il prossimo capitolo della saga per saperlo...

MICHELLE

La sequenza finale di Michelle è un preludio a quella di Julia.
Inizialmente l'inquadratura si sofferma su una Michelle adagiata sull'erba e immersa in un caldo e sereno paesaggio tropicale. Poco dopo la figlia si unisce alla madre intenta ad ammirare il panorama circostante.
Le due parlano per un breve periodo di tempo di argomenti che non ci è dato sapere. Loro chiacchierano mute con noi lì ad aspettare come beoti. Terribilmente noioso è l'aggettivo più adatto a descrivere questo finale...

NINA

La sequenza conclusiva di Nina è sostanzialmente identica a quello della sorella, persino nel finale. Le due s'incontrano, discutono animatamente per un attimo per poi accennare una stretta di mano. Azione che viene bruscamente interrotta da una chiave articolare di Nina che lascia Anna dolorante oltre che in balia della sorella.
Possiamo capire l'adozione della grafica in real time per compensare il poco tempo a disposizione per realizzare il gioco, ma il riciclo delle scene è inaccettabile!

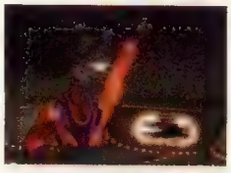


PAUL

Dopo aver terminato il torneo come vincitore, Paul nota la presenza di Kazuya.
Mentre si prepara a regolare una volta per tutte i conti con il suo rivale, Kuma lo assale alle spalle. Ma Paul non è tipo che si lascia prendere di sorpresa facilmente. Colpito l'orso di Heiachi con un pugno devastante, Paul si volta per concludere ciò che aveva iniziato. Kazuya però è fuggito lasciando il motociclista americano solo con la sua rabbia e la sua delusione. Sentimenti egregiamente espressi dagli animatori Namco.

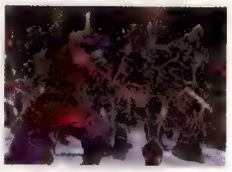
TIGER

Nonostante dal punto di vista strutturale risulti identico a Eddy, Tiger non condivide il suo medesimo finale. Evidentemente appassionati di disco music, gli artisti Namco non hanno saputo resistere dalla tentazione di creare una sequenza simile a quella utilizzata in **Tekken 3**. Tiger si esibisce infatti in una serie di passi tipici della musica da discoteca degli anni '70. Sfortunatamente anche questo finale è accompagnato dalla medesima musica degli altri. Le movenze del nostro ballerino risultano quindi totalmente fuori tempo.



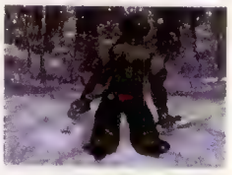
YOSHIMITSU

Quando un ninja hypertecnologico come Yoshimitsu ed una kunnoichi esperta come Kunimitsu si affrontano è logico aspettarsi un duello veloce e mortale. Lo scontro mostrato in questa sequenza finale riprende il tipico soggetto dei duelli tra samurai della cinematografia nipponica.
Circondati da un bosco innevato, i due avversari si osservano un istante e poi si incrociano rapidamente armi alla mano. Quindi restano immobili in attesa del responso del fato.
Tra i due è Kunimitsu ad avere la peggio.



KUNIMITSU

La sequenza finale di Kunimitsu è identica a quella di Yoshimitsu ad eccezione dell'esito del duello, che questa volta favorisce la combattente mascherata.
La kunnoichi non viene infatti ingannata dal trucco di moltiplicazione dell'immagine del ninja Yoshimitsu.
Il suo colpo va quindi perfettamente a segno trapassando il ventre del suo avversario.
Ad avere la peggio è quindi Yoshimitsu che cade pesantemente al suolo ferito a morte dalla lama di Kunimitsu.

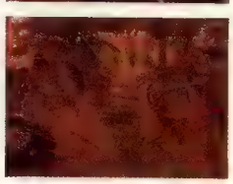


BRUCE IRVIN

La sequenza finale di Bruce ci permette di provare in prima persona la velocità e la precisione dei suoi colpi.
Una dinamica serie di inquadrature in soggettiva mostra alcune delle sue tecniche di Muai Tai più efficaci.
Una volta terminato il combattimento, la visuale si sposta sulle vittime di Bruce rivelando di chi fossero gli occhi attraverso cui viene mostrata la scena.
Ai piedi del combattente troviamo un cumulo di corpi esanimi tra cui riconosciamo Heiachi Mishima ed il suo esercito.

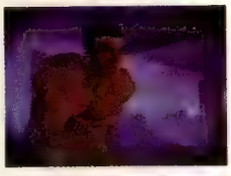
JACK-2

Il tramonto dell'ambientazione tropicale di **Tekken Tag Tournament** deve essere molto suggestivo se persino i due robot Jack-2 e Gun-Jack rimangono affascinati da esso.
Occupando i posti lasciati caldi dai delicati posteriori delle Chang, i due combattenti osservano il sole tramontare pensando al loro futuro che personalmente non ci appare molto roseo.
Dato che non sono altre che macchine, il loro fato sarà probabilmente quello di finire nella pressa di un demolitore.
Che triste destino...



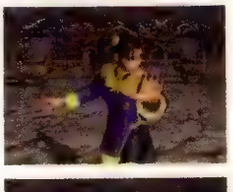
LEE CHAOLAN

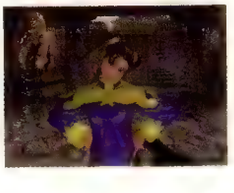
Consideratosi sempre il legittimo successore dell'impero economico dei Mishima, Lee ha deciso di affrettare la naturale evoluzione degli eventi occupandosi personalmente di Kazuya ed Heihachi.
Una vola sbarazzatosi in modo decisamente violento dei suoi due avversari, Lee riflette pensieroso al centro di una stanza vuota, probabilmente indeciso circa il luogo dove piazzare la sua nuova scrivania presidenziale...
Quindi la telecamera indugia su Lee inquadrandone il volto dall'espressione soddisfatta.

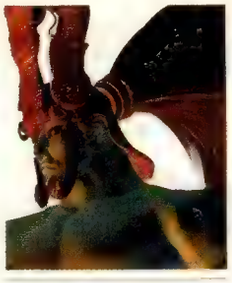


WANG JINREY

Incaricato da Heihachi di perfezionare le tecniche di combattimento di Ling, Wang la sottopone ad un esercizio di addestramento. Inizialmente sembra procedere tutto per il meglio, ogni mossa effettuata dal vecchio cinese viene prontamente replicata dalla sua allieva. Tutto sembra procedere al meglio. Improvvisamente però la schiena dell'anziano maestro cede sotto il peso degli anni trasformando il suo volto in una maschera di dolore.
L'addestramento è rimandato, con sommo sconcerto di Ling.

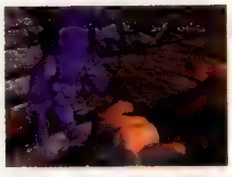
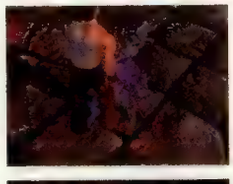


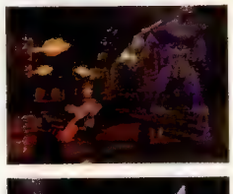




OGRE

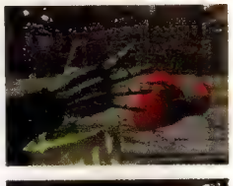
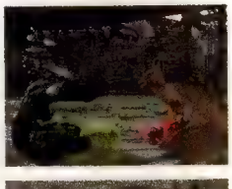
Deluso dal fatto che il suo divertimento sembra essere giunto al termine, Ogre scuote ripetutamente la testa di Jin sperando che il giapponese rinvenga per intrattenerlo ancora un po' a colpi di calci e pugni.
Una volta assicuratosi che per Jin non c'è più nulla da fare, il dio guerriero lo lascia cadere sul pavimento con assoluta indifferenza.
Alle sue spalle però lo attende un nuovo sconosciuto avversario, nientemeno che Unknown.
Sembra proprio che il divertimento non sia ancora terminato...



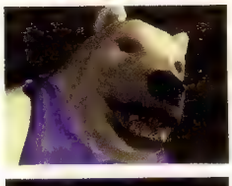
ROGER

Dato che lo scontro tra Roger e Yoshimitsu sta proseguendo da lungo tempo senza che nessuno dei due combattenti riesca a prevalere sull'altro, il ninja propone al canguro una sfida a carta, forbice e sasso. Sfortunatamente i guantoni da box rendono le sue mosse un po' troppo prevedibili dato che modellano le sue mani perennemente a forma di sasso. Il canguro però non sembra comprendere la sua limitazione consentendo a Yoshimitsu di collezionare una vittoria dietro l'altra. Ad Alex il raptor non andrà meglio...

KUMA

Per festeggiare la vittoria di Kuma al torneo, Heihachi accompagna il ballo di vittoria dell'orso combattente con un ritmico battito di mani.
Poche cose nella vita sono buffe quanto un orso che si cimenta in una serie di passi di danza di un tipico ballo giapponese.
Non c'è da stupirsi quindi se Heihachi perde la sua flemma da uomo d'affari giapponese regalandoci un sorriso che mai avremmo pensato di vedere dal capo del clan Mishima.
Notevole la complessità poligonale dell'arcata dentaria...

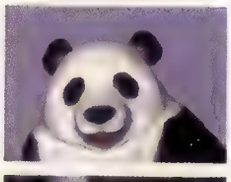


ALEX

In quanto identico a Roger, il finale del velociraptor Alex non presenta particolari varianti rispetto quello del canguro.
Ancora ci troviamo davanti ad una sfida alla morra cinese tra Alex e Yoshimitsu che vede quest'ultimo come unico vincitore. Nemmeno il velociraptor riesce ad accorgersi circa l'impossibilità di eseguire una carta o una forbice indossando i guantoni da boxe.
Le nostre speranze circa una maggiore intelligenza di Alex sono state deluse. Come quelle di un finale dal soggetto migliore...

PANDA

Ancora una volta i programmatori Namco hanno riciclato una sequenza finale di un altro personaggio (sebbene solo concettualmente). Non si tratta però di quello del suo alter-ego Kuma ma bensì quello di Ganryu. Nel cortile della scuola che frequentano Ling e Jin, Kuma dichiara il suo amore a Panda porgendogli un mazzo di fiori. La guardia del corpo di Ling non sembra però interessata all'orso che viene piantato in asso con indifferenza. Panda si dirige quindi verso Ling saltellando allegramente. Povero Kuma...

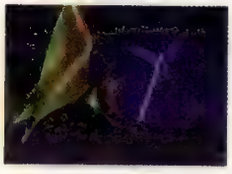
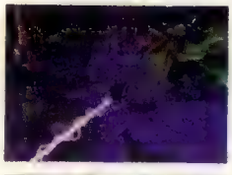
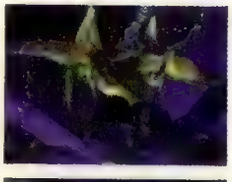


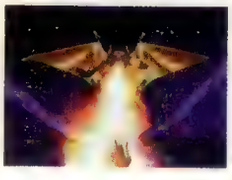
KAZUYA

Dopo aver insegnato a suo figlio quanto dura può essere la vita, Kazuya si allontana lasciando alle sue spalle un Jin incosciente. Quando ormai sembra non vi sia più speranza per il nipote di Heihachi, il suo potere diabolico lo risveglia trasformandolo in un demone. A quanto pare la battaglia di Kazuya non è ancora finita. Il nostro karateka dovrà dare fondo a tutta la sua abilità ed la sua forza se vorrà a avere la meglio sulla propria progenie demoniaca.
Lo scontro ha nuovamente inizio...

TRUE OGRE

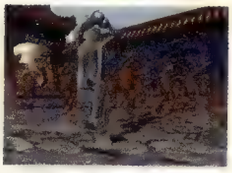
L'unico combattente che può lottare alla pari con True Ogre è la versione demoniaca di Kazuya. Questa sequenza finale mostra lo scontro tra i due esseri che si fronteggiano a colpi di lingue di fuoco e raggi di energia.
Sfortunatamente per Devil, è True Ogre ad avere la meglio. L'essere informe afferra il diavolo alle spalle per poi scagliarlo al suolo. Non contento di tutto ciò, lo arrostisce per bene con un immenso getto di fuoco proveniente dalla sua bocca.
Per Devil non c'è più alcuna speranza...



TETSUJIN

La versione metallica del manichino da addestramento si esibisce assieme ad un esercito di Mokujin in una serie di mosse di arti marziali all'interno di un tempio.
Ogni mossa effettuata da Tetsujin viene ripetuta in modo corale dai numerosi manichini alle sue spalle.
Una scena che vuole essere un evidente omaggio allo storico film di Bruce Lee *"Enter the Dragon"* conosciuto in Italia con il titolo di *"I Quattro dell'Operazione Drago"*.
Dal punto di vista tecnico la sequenza sorpende per l'abbondanza di poligoni.

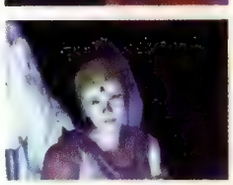


PROTOTYPE JACK

Le due macchine da combattimento rimangono immobili senza rivelare nessuna emozione.
L'uno di fronte all'altro, incrociano i loro sguardi per poi voltarsi a favore di camera. Le loro braccia si stagliano verso il celo mostrando il palmo delle mani. Un segno di saluto? Un segno di resa?
Niente di tutto questo.
I due robot semplicemente attivano i loro propulsori e volano via nel cielo, fuori dallo schermo, lasciandosi dietro solo una scia di fumo.
Decisamente abbiamo visto di meglio...

ANGEL

In ognuno di noi risiede un lato buono, persino nel diavolo. Una volta sconfitto Devil, Angel pone la sua mano sulla fronte del demone per calmare il suo animo.
Il corpo di Devil ritorna ad essere quello di Kazuya che si sveglia ritrovandosi in una stanza completamente vuota.
L'angelo è infatti scomparso senza lasciare traccia.
Per l'ennesima volta è stata riciclata l'animazione di un'altra sequenza finale, nella fattispecie quella di Jun.
Difficile non venire colti da un sonno profondo...

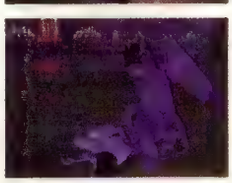
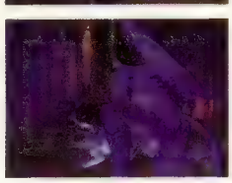


MOKUJIN

La sequenza finale di Mokujin è identica a quella della sua controparte metallica, un'ulteriore prova di mancanza di fantasia, e di tempo, degli animatori Namco alle prese col nuovo sistema Sony ed una deadline inclemente. Mokujin effettua le medesime mosse di Tetsujin assieme ad un gruppo di suoi simili all'interno del cortile del solito tempio cinese. Se non vi ha tediato la precedente esibizione del manichino metallico da addestramento, avete quindi una seconda occasione per annoiarvi a morte...

DEVIL

Forse scontento della eccessiva bontà del primo figlio che ha ottenuto da Jun Kazama, l'alter-ego demoniaco di Kazuya raccoglie il corpo privo di sensi della madre di Jin portandola in un luogo non precisato. La sequenza finale termina qui non permettendoci di scoprire quale sia il reale obbiettivo che ha portato Devil ad un tale gesto.
Dobbiamo aspettarci una nuova progenie demonica nel prossimo episodio della saga? Oppure si tratta di un atto di umanità da parte del diavolo? Lo scopriremo in **Tekken 4**...

UNKNOWN

In omaggio all'unico personaggio inedito presente nel gioco, Namco ha realizzato per Unknown una sequenza finale in computer grafica. La scena mostra la nostra eroina sconosciuta assorbita dal licantropo che l'ha sempre accompagnata in ogni combattimento.
Grazie al potere della ragazza, il mostro riesce a rigenerare la parte inferiore del suo corpo.
Il licantropo però non ha nemmeno il tempo di godere dell'integrità corporea che Unknown si ribella al suo destino distruggendo dall'interno il corpo che la imprigionava.

No. 1 IN THE WORLD

www.biomassa.com

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

rinocerose — **installation sonore**

primal scream — **exterminator**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

VIDEO[**MUSIC**] **KILLED THE** [VIDEO]**GAME** STAR

"Alcuni teenager fanno i compiti con gli occhi incollati al televisore,
Altri hanno installato degli apparecchi persino in bagno,
Praticamente, tengono la TV sempre accesa".
(CBS Evening News, inverno 1982)

Nei primi anni ottanta, il divertimento elettronico era diventato l'ossessione di un'intera nazione, per non dire del pianeta. Come abbiamo visto, l'avvento dei videogiochi aveva coinciso con un momento di crisi dell'industria musicale e cinematografica. Osserva Scott Cohen (1984: 60):

> *In 1976, people, especially kids, were ready for another form of entertainment. Music didn't have the meaning it had had in the late sixties and early seventies, when it was the main form of expression, and this left the door wide open for video games.*

Nel 1984, tuttavia, l'industria dei videogiochi precipita in una crisi profonda. Il gigante dai piedi di argilla Atari si sbriciola: l'azienda di Bushnell, che aveva dominato le scene sin dall'introduzione della versione da casa di **Pong** (1972), chiude l'anno fiscale con un passivo di circa quattrocento milioni di dollari.

Nel tentativo di spiegare la clamorosa *debacle*, la maggior parte degli osservatori (Herz, Herman, Sheff et al) hanno chiamato in causa fattori intrinseci al settore videoludico: la sovrabbondanza di prodotti di infima qualità, la saturazione dell'offerta, l'omogeneizzazione dei contenuti. Per quanto sia difficile negare che tutti questi elementi abbiano giocato un ruolo rilevante, non andrebbero a mio avviso sottovalutati fenomeni solo in apparenza esogeni.

Uno di questi è MTV.

I WANT MY MTV!

Nel 1981, due terzi dei profitti di Warner derivavano dalle vendite di videogiochi Atari. A partire dal 1983, la situazione cambia radicalmente: all'ascesa del canale musicale faceva da contraltare l'inesorabile declino di Atari e, per estensione, dell'intera industria dei videogiochi[1].

Alle dodici e zero uno del primo agosto 1981, il primo canale musicale trasmesso via satellite ventiquattro ore al giorno, sette giorni alla settimana, comincia ufficialmente le sue trasmissioni. Le conseguenze sono numerose. MTV contribuisce in modo determinante a rilanciare l'industria discografica americana, in ginocchio dopo il tracollo della disco. Non solo: MTV rivoluziona il modo di fare e fruire il mezzo televisione così come il videogioco aveva ridefinito il concetto stesso di divertimento solo pochi anni prima. Tra la fine del 1983 e l'inizio del 1984, il fenomeno MTV sconvolge gli States. Il parco abbonati cresce a livelli esponenziali e supera quota undici milioni. La *killer application* di MTV - il **Super Mario** della situazione è - ovviamente, Michael Jackson. Il trittico *Billy Jean* (diretto da Steve Barron), *Beat It* (Robert Giraldi) e sopratutto *Thriller* (John Landis) ridefiniscono la natura del nuovo medium[2] e segnano l'inizio di una nuova era per la musica in televisione. Con Michael Jackson, il video diventa un prodotto *mainstream*, non un semplice contenuto televisivo. *The Making of Michael Jackson's Thriller* sbriciola ogni precedente record di vendita dei video musicali in cassetta.

Nello stesso periodo, i video musicali invadono gli spazi pubblici. Più che un'invasione, si tratta di un ritorno. Schermi che trasmettono video musicali appaiono nei ristoranti, nei club, nelle sale giochi e nelle sale da bowling... Da un giorno all'altro, **Kung Fu Master** si era ritrovato a fare i conti con Madonna, Cindy Lauper e i Duran Duran.

In un celebre editoriale apparso sulla testata *Videography* (1981), l'allora presidente di MTV Robert Pittman[3], parlava di una vera e propria rivoluzione paradigmatica nel settore dell'*entertainment*:

> *What we've been doing up to now in cable has been dealing with forms that have already had some success on TV. MTV is the first attempt to make TV a new form, other than video games and data channels"* (l'enfasi è mia).

Si trattava, in altre parole, di un vero e proprio passaggio di consegne: i videogiocatori mollano il pad e riprendono il telecomando[4].

TV BABIES

Gran parte dei fruitori di MTV appartenevano, *de facto*, alla medesima generazione tecnomediale che pochi anni prima aveva abbracciato il medium videoludico, i cosiddetti *"TV babies"*, i figli della televisione. Come i bambini alieni/alienati de *"Il Villaggio dei Dannati"*, i nuovi spett-attori presentavano inedite capacità fruitive. Cresciuti a *cartoons* e *videogames*, i *TV babies* si distinguevano dalla generazione precedente per via del consistente consumo di prodotti mediatici e soprattutto per l'inedita capacità di processare differenti tipi di informazione simultaneamente.

I *TV babies* operavano in *multi-tasking*.

McGrath (1997: 70) usa l'espressione *"MTV virus"* per definire la diffusione epidemica del nuovo medium tra i *teenagers*, il target di riferimento del canale musicale. *"La risposta dei giovani ad MTV era stata a dir poco travolgente. Era come se qualcuno avesse contaminato le falde acquifere delle città di provincia americane con un virus in grado di infettare solamente i teenagers"*. Grath prosegue osservando che il fascino dei *teenager* per i video musicali sfiorava il fanatismo: *"Spendevano interi pomeriggi e sere con gli occhi sgranati di fronte alla televisione a guardare MTV [...], tanto che un giorno John Sykes* (responsabile del reparto marketing dell'azienda, ndt) *propose tra il serio ed il faceto di aggiungere alla linea di*

prodotti MTV una tazza per raccogliere la bava che colava in continuazione dalle mascelle dei ragazzini".

I video musicali – come i videogiochi – affascinavano e ammaliavano. Come osserva Kaplan (1987: 4): *"Il canale ipnotizza più di altri perché il suo palinsesto è strutturato secondo una serie di testi dalla durata estremamente ridotta (quattro minuti circa) che mantengono lo spettatore in uno stato di continua eccitazione ed attesa. Il meccanismo del "vediamo cosa viene dopo" ("coming up next"* in originale, ndt), *vera e propria marca di riconoscimento dei serial TV, rappresenta l'elemento determinante della fruizione prolungata di MTV".* L'associazione tra il *"coming up next"* di cui parla la Kaplan e quello *"dell'ultima partita, poi smetto"* è automatica: in entrambi i casi, il fruitore si ritrova vittima del meccanismo della visione, basato sull'idea che la prossima partita/video possa finalmente soddisfarlo e sedurlo, placare quel senso di mancanza e di penosa inadeguatezza che lo inchioda al teleschermo e lo spinge a consumare immagini[5]. Video musicali e video giochi hanno in comune la natura di testo non chiaramente delimitato, dai confini labili, ad alto quoziente di ripetibilità. Del resto, come osserva anche Goodwin (1992: 84)[6], la musica di *per se* acquista il suo senso autentico proprio attraverso la ripetizione. In secondo luogo, spesso il testo opera a prescindere da uno svolgimento temporale e anche quando tende a raccontare una storia, lo fa con strategie significativamente diverse.

Anche sul piano estetico, videogames e music video segnano una rottura nei confronti dei modelli di narrazione tradizionale. La più evidente consiste nel ritmo frenetico con cui le immagini si alternano sullo schermo. L'*MTV Style* col suo montaggio schizoide, inquadrature da mal di mare e grafica psichedelica diventa un vero e proprio standard nella prima metà degli anni ottanta[7]. Entrambe le forme di comunicazione hanno reso la televisione convenzionalmente intesa del tutto obsoleta, ridefinendo la natura del tubo catodico. Come era già successo per i videogames, l'avvento di MTV determina un vero e proprio conflitto generazionale.

Gli adulti non solo non capiscono il nuovo medium, ma lo contestano apertamente, lamentandone la carenza di autonomia culturale e la dignità di forma artistica.

Un altro elemento che accomuna i due media è il fatto che – specie nella prima fase della loro evoluzione- la maggioranza assoluta dei protagonisti era di sesso maschile[8].

Rispetto ai videogames i video offrivano realismo fotografico e suono stereo. Per riconquistare un'utenza ormai smaliziata, i produttori di videogames dovevano necessariamente offrire qualcosa di sostanzialmente migliore rispetto alle stanghette e ai puntini della generazione precedente. Non è un caso che Famicom, introdotto negli Stati Uniti nel 1985[9], rappresenti un passo in avanti radicale rispetto all'offerta precedente. Nello stesso tempo, si fanno strada potenti home computer a sedici bit come Commodore Amiga e Atari ST. Quest'ultimo, in particolare, diventa uno strumento apprezzato dai musicisti, grazie alla sua porta MIDI.

E' dunque attorno alla metà degli anni ottanta che comincia la seconda era dei videogiochi, l'era dei videogiochi classici, che subentra a quella simbolica. E non è casuale che la stella dei videogiochi torni a brillare in modo splendido nella seconda metà della decade, quando MTV affronta la sua prima crisi di ascolti. La carenza di originalità dei video, la stagnazione e la mancanza di sperimentazione avevano finito per limitare l'appeal di una sempre più imborghesita MTV.

Nintendo NES riconquista lo schermo televisivo e il pad si prende la rivincita sul telecomando.

Bibliografia

Allan, B. (1990) *Musical Cinema, music video, music television*, Film Quarterly, Vol. 43, No. 3

Aufderheide, P. (1986), *Music videos: The look of the sound*, in Crowley-Hayer (1999) *Communication in History. Technology, Culture, Society*, Longman.

Brown, J. & Campbell, K (1986) *Race and Gender in Music Videos: The same beat but a different drummer*, *Journal of Communication*, Vol. 36, No. 1

Burns G. (1983) "Music, television, and video: Historical and aesthetic considerations," *Popular Music and Society*, Vol. 11, No.3.

Burns G. (1994), *How music video has changed, and how it has not changed: 1991 vs. 1985*, *Popular Music and Society*, Fall 1994 v18 n3 p67.

Denisoff, R. S. *Inside MTV*, Transaction Books, New Brunswick, New Jersey, 1988.

Frith, Goodwin, Grossberg (1993) *Sound and vision: the music video reader*, London; New York: Routledge

Goodwin, A. *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992

Kaplan, E. A., *Rocking Around the Clock. Music television, Postmodernism, and Culture*, Methuen, New York, 1987.

Kleiler, D. – Moses, R. *You Stand There: Making Music Videos*, Three Rivers Press, New York, 1997

McGee, Mark Thomas, (1990), *The Rock and roll movie encyclopedia of the 1950s*, Jefferson, N.C., McFarland & Co.

McGrath, T. MTV: *The Making of a Revolution*, Running Press, Philadelphia Pennsylvania, 1996

Mundy, J. H. (1999), *Popular Music on Screen: From the Hollywood Musical to Music Video*, Manchester University Press, Manchester, UK.

Rettenmund, M. (1996), *Totally Awesome 80s: A Lexicon of the Music, Videos, Movies, TV Shows, Stars, and Trends of That Decadent Decade*, St. Martin's Press;

Scott, Cohen, *Zap! The Rise and Fall of Atari*, Mc-Graw Hill, New York, 1984.

[1] *"Mitchell, as many observers, saw MTV as the vehicle that motivated the record-buying teenager out the video arcades and back into the record store."* (Denisoff, 1988: 118)

[2] *"All across the country, in bars and basements and breakfast nooks and anywhere else that MTV pipeline reached, people were watching the two clips and nodding that, yes, these were the best they'd ever seen, they were what video had the potential to become".* (McGrath, 1997: 101)

[3] Oggi CEO del colosso American OnLine. Per inciso, Pittman ha tenuto il discorso di presentazione all'ultima edizione dell'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles.

[4] In un celebre articolo apparso su *The Nation*, Jackson Lars descrive con una certa ironia l'avvento dell'"eroe post-moderno", il figlio della televisione, un personaggio disilluso che ha ottenuto autonomia intellettuale per mezzo del telecomando di cui fa un uso estremamente creativo, *"flipping channels and creating a fluid sense of self that can slip through the boundaries of suburban conventions"* (*The Nation*, 9 gennaio, 1989; pagg.59-62)

[5] *"The aesthetic devices of many videos evoke not plenitude, but precisely split subjectivity – but the very evocation of split subjectivity calls up the desire for plenitude which we somehow hope to achieve by continued consumption which keeps us at least form lapsing into emptiness"* (Kaplan, 1987:44)

[6] *"Music video clips thus defy the terms of the debate about the "classic realist text" derived from film studies on two counts. First the music itself achieves resolution through repetition, rather than linear development. Second, the song lyrics often operate without any temporal development – and even when a story is told in the words from beginning to end, the method of storytelling is certainly entirely different from that found in television or cinema"* (Goodwin, 1997:84)

[7] Er, qualcuno se li ricorda i video dei Sigue Sigue Sputnik?

[8] L'83% secondo uno studio condotto da Brown, J. – Campbell, C. "Race and gender in music videos: The same beat but a different drummer", *Journal of Communication*, vol. 36, no.1, Winter 1986, pp. 94-107.

[9] Lo stesso anno in cui Warner-American Express cedono il marchio MTV a Viacom.

mbf**mail**

riceviamo e volentieri pubblichiamo

Ciao Matteo!
Ho 25 anni e ti scrivo da Roma. Apprezzo molto la tua rubrica su SPC ed in particolar modo i 'RUMORI CONSIGLIATI'. Lavoro in una radio che diffonde il proprio segnale nel centro-Italia, che ha una particolarità: è l'unica Black Music Station. Passiamo molti dei 'rumori' che consigli, e a tal riguardo mi permetto di suggerirtene un paio: Ominostanco (un Groove armada nostrano) e il gruppo inglese dei Laika con 'Good Looking Blues'.
Ti saluto e continua così!!

Paolo di Grazia
(www.radiocentrosuono.it)

Io non capisco proprio come si possa affermare che le due pagine della rubrica (termine non corretto, a mio parere ..) **MBF Today** siano due pagine buttate via.
Nell'universo editoriale videoludico italiano, imperversato e devastato da redattori e riviste che utilizzano un linguaggio formale e oscenicamente di tendenza, oltre a non fornire un'adeguata informazione ai propri lettori, una "sezione" che è veramente un piccolo (troppo piccolo a dire la verità...) spazio personale in cui una persona molto intelligente (dote introvabile in questi tempi duri...) guarda il mondo e, guardandosi bene dal giudicarlo, lo trascrive in modo personalissimo, è una vera rarità. Non solo trovo il contenuto molto interessante, ma anche trattato con una sottilissima ironia e con un lessico che definire mitico è eufemistico. Altro che due pagine, dovresti fare un'intera rivista! Peccato che non venderebbe molto, chissà perché.....
Quando lo apri uno spazio su Manga e Anime? I pochissimi articoli scritti in compagnia di Diego Cortese erano fantastici! E ancora: non capisco perché il Ciccio (Premio 2000 per il miglior soprannome) dica *"cosa c'entra con i videogiochi?"* Forse non ha compreso che la rubrica (acc ci sono ricascato!) è uno sguardo oltre i videogiochi, sul mondo intero, cercando naturalmente di rimanere nel cerchio videoludico. Un'ultima cosa, la versione LITE è un idea davvero geniale!
Cosa c'è di meglio che sentirti parlare come il ragazzino grasso della porta accanto?
A questa missiva (scusa per la punteggiatura e qualche imprecisione nel lessico ma 6 ore di studio farebbero perdere la testa a chiunque...) includo i miei rumori personali...

Korn: Blind
Pink Floyd: Run Like Hell
E.E. Cherry: Wishing It Was

Spero che miei pareri personali non abbiano offeso nessuno. Se così fosse chiedo scusa. Saluti da un tuo fan che ti segue da tempo immemore.

^Yota Moteuchi^
(i.kinneas@libero.it)

PRIMO**PIEDE**

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **Eagle One Air Attack** (L.100.000), **Tomorrow Never Dies** (L.75.000), **Nuclear Strike** (L.20.000), **Top Gun: Fire At Will** (L.30.000). In cambio cerco disperatamente: **Action Man**, **Mission Impossible**, **Final Fantasy 8**. Cerco NES con **Terminator 2**, **Judgment Day**, **Robocop 2** oppure Super NES con **Terminator**, **Terminator 2**, **Judgment Day** e **Lethal Weapon**. E' richiesta massima serietà. Per informazioni telefonare al numero 06/3210223 o allo 0339/1042789 durante le ore pomeridiane e chiedere di Luciano Dellino.

CERCO volante e pedaliera per Sony PlayStation in versione PAL, preferibilmente Mad Catz Force oppure il volante Compact e inoltre cerco il modulatore PAL Sony, oppure un PAL converter per giocare con giochi giapponesi o americani. Cerco anche i seguenti titoli per Sony PlayStation: **Rage Racer**, **Ridge Racer 1**, **2**, **Need For Speed 2**, **Ridge Racer Revolution**, **Street Fighter Alpha 1**, **2**, **3**, **Street Fighter Collection**, **Street Fighter Ex Plus**, **Street Fighter Zero 1**, **2**, **3** e memory card. Tutti i giochi dovrebbero essere possibilmente in versione PAL. Per informazioni telefonare al numero 0349/7747126.

VENDO console Sega Dreamcast PAL (universale), due joypad, puru puru pack, VMS a L.380.000. Vendo inoltre: **Virtua Striker 2** (JAP) L.40.000, **UEFA Striker** (PAL) L.40.000, **World Wide Soccer 2000** (PAL) L.40.000, **Resident Evil Code Veronica** (USA) L.69.000, **Dead Or Alive 2** (USA) L.69.000. Telefonare al numero 0329/4346001e chiedere di Andrew oppure scrivere all'indirizzo dmosti@tin.it

VENDO i seguenti giochi originali per PlayStation: **Rollcage** L.29.000, **R-Type Delta** L.29.000, **Baby Universe** L.9.000, **Sim City 2000** (+ mouse Sony) L.39.000, **Metal Gear Solid** L.29.000, **Final Fantasy 7** L.29.000, **Dino Crisis** L.39.000. Vendo inoltre per Dremacast il gioco **Wetrix** a L.49.000 e per PC **Imperium Galactica** a L.19.000, **Alpha Centauri** a L.19.000, **Conquest Earth** a L.19.000 e **MDK** a L.19.000. Cerco infine giochi per Dreamcast PAL a non più di 40.000/50.000 lire; per informazioni telefonare dalle 9.00 alle 12.00, e dalle 22.30 alle 23.30 al seguente numero 041/990084, oppure scrivere all'indirizzo e-mail cyberalby@libero.it

VENDO Sega Dreamcast PAL, 3 mesi di vita con modem usato pochissimo più joypad, visual memory, cavi originali, cavo scart RGB, **Sega Rally 2**, **Monaco GP 2** e **Virtua Striker 2** il tutto a sole L.450.000. Per informazioni telefonare allo 0347/2918493 e chiedere di Demis.

VENDO Nintendo 64 americano con il gioco **Super Mario Kart 64** tutto in perfette condizioni a L.140.000. Chiamare se interessati lo 0349/6364960.

VENDO per PlayStation PAL i seguenti giochi: **Micro Machines V3** (L.20.000), **Klonoa: Door to Phantomile** (L.30.000, completo di demo di **Point Blank**), **Tomb Raider 3** (L.50.000), **Need For Speed 4** (L.60.000), **Ridge Racer Revolution** (L.30.000), **Croc** (L.25.000), **Need For Speed 2** (L.30.000), **V-Rally 2** (L.60.000) e **Tekken** (L.20.000).
Per informazioni telefonare al numero 0532/835103 ore serali e chiedere di Giulio oppure scrivere una e-mail all'indirizzo giulioprovasi@libero.it

CERCO per Sega Dreamcast **NFL 2K**, **NBA 2K**, **Armada** e molti altri titoli in qualsiasi versione. Cerco inoltre giochi per PlayStation 2, PlayStation e Nintendo 64 in qualsiasi versione, anche in blocco. Per informazioni telefonare solo alle ore 20 (no festivi) al numero di cellulare 0339/7234396 e chiedere di Cristian o inviare un messaggio tramite cellulare (no festivi).

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi, tutti originali: **Final Fantasy 8** (USA) a L.50.000, **Ergheiz** (USA) a L.50.000, **Dead or Alive** (PAL) a L.30.000, **Saga Frontier** (USA) a L.30.000. Annuncio valido solo per Milano e provincia. Per informazioni telefonare al numero 02/4238890 e chiedere di Gabriele.

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione giapponese: **Captain Tsubasa J** e **Devilman** e, sempre in giapponese, a un prezzo ragionevole, **Winning Eleven 4**, **Gambare Goemon** e **Policenauts**. Posso scambiare con **Fatal Fury: Wild Ambition** (JAP) e con **Bio Freaks** (USA). Massima serietà. Annuncio valido solamente per Bologna e provincia.
Telefonare al numero 0348/5660858, ore serali o pomeridiane.

VENDO PC-FX più due giochi. Inoltre dispongo di parecchi titoli per Super Famicon, PC Engine Duo e Saturn. Per informazioni telefonare al numero 0523/388084 in orario d'ufficio e chiedere di Maurizio.

CERCO disperatamente per Sony PlayStation (versione PAL o NTSC) i seguenti giochi: **Street Fighter Zero 3**, **Dragon Ball GT Final Bout**, **Final Fantasy 8** (versione PAL) e **Gran Turismo 2**. Pago prezzi ragionevoli, compro anche se i giochi non sono completi di custodia, istruzioni e non sono in perfette condizioni. Annuncio valido in tutta Italia, spese di spedizione a mio carico. Per informazioni telefonare nelle ore serali al numero 0532/835103 e chiedere di Giulio.

CERCHIAMO campioni nei videogiochi di guida! Siamo un gruppo di Reggio Emilia appassionati sfegatati delle simulazioni di guida e simili; considerato il disinteresse delle autorità competenti e stufi di competere nel nostro gruppo ristretto, abbiamo deciso di organizzare per conto nostro (ovviamente senza scopo di lucro!) ritrovi, tornei, contatti (sito dedicato), scambio di informazioni e record, consigli, messaggi d'amore (ops!) e tutto ciò che le nostre menti tanto competitive quanto bacate possono concepire. Per praticità daremo la precedenza ai migliori titoli per PSX (**Gran Turismo**, **Colin McRae Rally**, **TOCA**, **V-Rally**, ecc), ma questo dipenderà dalla vostra disponibilità (non disdegneremo PC e altro). Incominciate pure a caricarvi d'adrenalina! Per informazioni e indirizzo del sito in costruzione: neo1976@libero.it

SUL PROSSIMO NUMERO...

SOLO PER RIVENDITORI
a Firenze:
Via B. da Montelupo, 62
Tel. 055 7326048
Fax 055 7326247
e-mail: info@visaitalia.com

SOLO PER RIVENDITORI
a Roma:
Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336
Fax 06 61567343
www.visaitalia.com

VISA ITALIA

UN PARTNER FONDAMENTALE PER I RIVENDITORI DI SUCCESSO

VUOI APRIRE UN NUOVO NEGOZIO? AFFIDATI ALLA NOSTRA ESPERIENZA!

Sedetevi Comodi!

MC2

Dual Force Color Pad

Dual Force
Wireless Controller

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

PER PLAYSTATION

ORA, TUTTO DIPENDERA' DA TE. MC2 ti da tutto, con la nuova tecnologia AccuDrive™ avrai la calibrazione elettronica del volante e la tua velocità di gara in tempo reale. Il design avveniristico della base è stato ergonomicamente progettato per appoggiarsi stabilmente sulle tue gambe. La pedaliera antiscivolo sarà ancorata al pavimento come nella scocca del tuo Bolide. Adesso se finirai fuori pista sarà solo colpa tua!

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

on line